AMIGA JOKER
12/93
DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION
DM 7,- / sfr 7,- /öS 5
9,50 /DR 1200,- /skr 55,- Nr. 12 November '93
HEISSER TEST - FROHES FEST
DIE SIEDLER
ALIEN BREED 2
CANNONFODDER
ELITE II
DIGGERS
BODY BLOWS GALACTIC
NEUHEITEN SATT
25 AKTUELLE JOYSTICKS
NEUE GAMES FÜR A 1200 & CD32
LIVEBERICHT VON DER WORLD OF GAMES
PREISE OHNE ENDE
WÄHLT DAS SPIEL DES JAHRES!
IMMER IM BILD
RADIO UND TV-TIPS FÜR FREAKS
AMIGA - MAGAZIN
KNOW HOW
TIPS · CHEATS · PLÄNE · LÖSUNGEN
WONDERDOG · ELITE II
QWAK · OVERDRIVE
BOB'S BAD DAY
U.V.A.
!
AMIGA JOKER

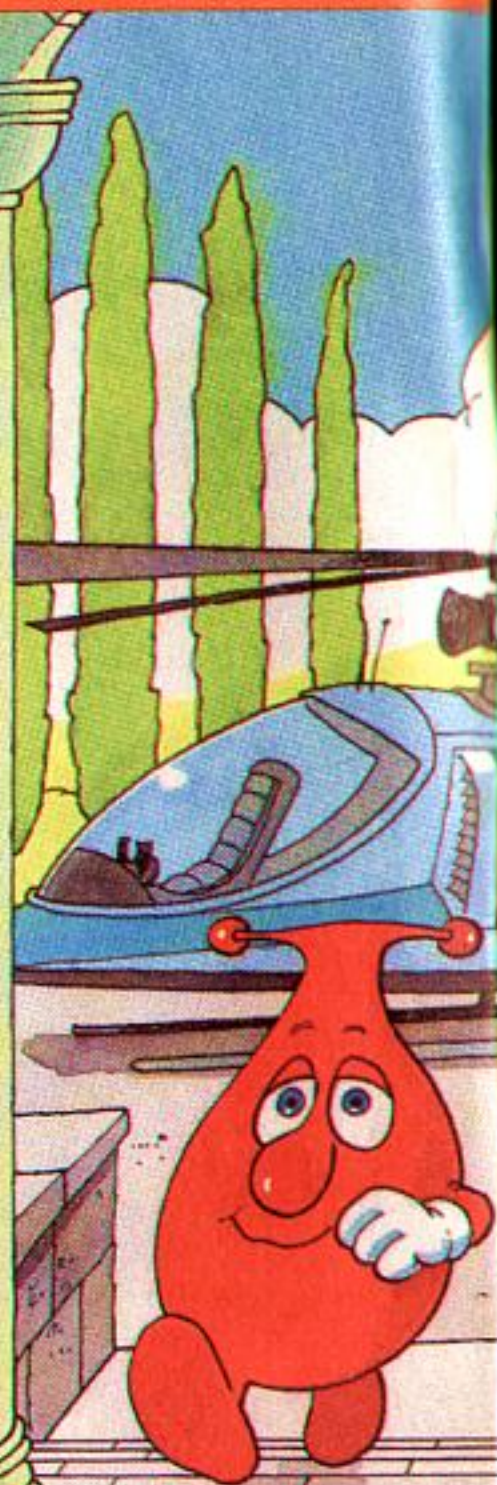
Aufschwung Ost !
Larry
präsentiert*
Chartbreaker !
Magic
Of Endoria !
(* Larry´s neueste Scheibe!)

Es ist der 9.11.1989. Die Mauer ist gefallen,
eine atemberaubende Entwicklung beginnt.
Jetzt hast Du die Chance, den *Aufschwung* Ost zu schaffen.
Die virtuelle Wiedervereinigung. Mit den autenthischen
Wirtschaftsdaten und Fakten der Stunde 0.
Unglaublich realistisch. Top Grafik.

Die Faszination des Music-Business.
Du wirst Manager der angesagtesten
Newcomer-Band Deutschlands. Du checkst TV-
Interviews, verhandelst Plattenverträge und Live-
Konzerte und suchst Sponsoren für Deine Stars.
Dein Ziel: Der Mega-Hit, der *Chartbreaker* des Jahrzehnts.
Super Grafik, Original-Musik, tolle Texte.
Entwickelt mit den Profis von Sony Music!

Sei geschickt wie ein Elf, schlau
wie Merlin und stark wie Herakles - sonst
wird Deine magische Truppe mit infernalischem
Getöse geschlagen im Entscheidungskampf um die
Magic Of Endoria. Wer alle schnellen Strategie-
spiele beherrscht, darf sich bald auch an diese
ultimative Herausforderung wagen.

IM VERTRIEB VON BOMICO

P U G G S Y
Puggsy ist zwar keine Schönheit, aber seine Genialität muß man ihm lassen.
Doch diesmal hat er Pech. Er ist auf einem entfernten Planeten gelandet und dabei ist ihm sein Raumschiff abhanden gekommen.
Mit Hilfe des einmaligen TOI-Systems (Totale Objekt-Interaktion) mußt Du Puggsy durch einige der kniffligsten Rätsel und durch rasante Arkaden-Action führen, um sein Raumschiff wiederzufinden.
Wetten, daß Puggsy mit seiner revolutionären Grafiktechnik, dem fantastischen Spielablauf und der Junioren-Sektion für jüngere Spieler Dein Herz im Nu erobert und Deine grauen Zellen herausfordert!
PS: Leonardo da Vinci ist noch immer damit beschäftigt, sein neuestes Projekt steigen zu lassen, weshalb er sich diesmal entschuldigt und grüßen läßt.
92% Sega Magazin
90% Megadrive Adv. Gaming
90% Mega Tech
91% Sega Mean Machines
MAN MUß ZWAR KEIN GENIE SEIN, ABER SCHADEN KANN ES NICHTS.
L=(p×2)+L²/P
f=p+p/R
AMIGA, MEGA DRIVE UND MEGA CD.
PUGGSY
PSYGNOSIS
UNITED STATES OF PSYGNOSIS

EDITORIAL

Das Weihnachtswunder

Alle Jahre wieder erleben wir zum Fest der Feste ein kleines Wunder: Sobald der Schnee leise zu rieseln beginnt und die Wirtschaft fest mit staunenden Kinderaugen sowie feierlich geöffneten Brieftaschen der Eltern kalkulieren darf, füllen sich die Regale in den Shops quasi wie von selbst mit neuen Games – darunter wundersamerweise auch viele, mit denen man noch nicht oder längst nicht mehr gerechnet hätte. Die wunderbare Softvermehrung ist uns mittlerweile also recht vertraut, warum dann Aufhebens darum machen? Na, weil es im Sommer ehrlich gesagt zeitweise wirklich so aussah, als würde unsere „Freundin" dieses Jahr leer ausgehen und müßte neidisch vor den überfüllten Gabentischen der DOSen und Konsolen darben...

Doch es kam anders, und das ist das eigentliche Wunder dieser Weihnacht. Oder auch nicht, denn genaugenommen tritt jetzt nur ein, woran treue Amiganer nie gezweifelt haben: Der Spielenachschub für den 1200er rollt, das CD³² hat einen beachtlichen Start aufs glatte Marktparkett gelegt, und im Zuge dieser Entwicklung sind auch die übrigen Modelle wieder in den Blickwinkel der Softwarehersteller gerutscht. Jawoll, alle vorlauten Totengräber des Amigas dürfen den Sarg wieder schließen oder sich meinethalben selber reinlegen – Commos Heimcomputer-Serie geht's gut, sie kann der heraufdämmernden Jahrtausendwende relativ beruhigt entgegensehen!

Freilich, ganz so rosig wie noch vor wenigen Jahren sieht es heuer nicht mehr aus, dazu ist der 500er einfach schon zu alt und das CD³² noch zu neu. So wird dem PC die Zockerkrone in nächster Zukunft wohl nicht mehr abzuluchsen sein; andererseits haben auch und gerade die lange Zeit so umjubelten Konsolen schon bessere Zeiten gesehen. Daß es aber nicht den geringsten Grund gibt, Trübsal zu blasen, bewies erst kürzlich die Kölner Messe – in vorliegender Festausgabe beweisen es viele neue Spielehighlights, starke Umsetzungen für A1200 und CD³² sowie massenhaft Joysticks, um die „Freundin" zu weiteren Höchstleistungen zu knüppeln. Erfreut, aber keineswegs verwundert, wünsche ich Euch daher jede Menge Spaß an unserem Weihnachtswunder, dem dazugehörigen Joker und den Feiertagen!

Euer Michael

GALAKTISCH: Endlich mit **ELITE 2** zu den Sternen düsen, endlich mit **BODY BLOWS GALACTIC** Robbis verprügeln, endlich neue Außerirdische dank **ALIEN BREED II** – alles in dieser Ausgabe! Beamt Euch auf die **Seiten 18, 32 und 96**

INNOVATIV: Ob man nun **DIE SIEDLER** nimmt, das **CANNONFODDER** oder die **DIGGERS**, stets erhält man ein außergewöhnliches Spiel mit einem neuen Konzept! Wo die Neuheiten auch Feinheiten sind, steht auf den **Seiten 16, 20/21 und 90**

Games im Test

AKTUELL: Kaum hat in Köln die **COMPUTER '93** ihre Pforten geschlossen, schon gibt's einen dicken Messebericht! Kaum haben Rundfunk und Fernsehen den Computer entdeckt, schon folgen unsere **RADIO- UND TV-TIPS FÜR FREAKS**! Kaum habt Ihr umgeblättert, schon kommen die
Seiten 12/13/14 bzw. 50

PREISWERT: Preiswert im besten Sinne sind Preisausschreiben, und davon gibt's zu Weihnachten zwei besonders tolle – die Wahl zum **SPIEL DES JAHRES** und die gewinnträchtige **BACKSTAGE-SHOW**! Viel Glück auf den
Seiten 45/46/47 und 86

KNÜPPELHART: Weder Schwielen an den Daumen noch viereckige Augen konnten uns aufhalten – **25 AKTUELLE JOYSTICKS & JOYPADS** harrten eines Härtetests am Joker-Prüfstand! Die Ergebnisse harren ab
Seite 102

25 AKTUELLE JOYSTICKS IM TEST

SPIELSPASS HOCH 32

ZEITGEMÄSS: Was tut sich **NEUES AM 1200ER**? Gibt es bereits **FRISCHE SOFT FÜR DAS CD^{32}**? Wir haben in diesem Heft viel feines Futter für Commos Jüngste zusammengetragen! Moderne Zeiten brechen an, und zwar ab
Seite 80

BETRIEBSGEHEIMNIS

Heute lüften wir ein streng gehütetes Geheimnis unseres Betriebs: Warum fehlen in dieser Ausgabe die Demo-Galerie und die Seitenhiebe? Na, weil Michael ausnahmsweise mal recht hatte…

…als er im Editorial von einer Flut neuer Games lallte! Kurzum, der Platz hat einfach nicht gereicht. Oder hättet Ihr z.B. auf das feine Joystick-Special verzichten mögen? Nein? Wie bitte, mehr Seiten wären eine Lösung gewesen? Schon, nur ließ sich das so kurzfristig eben nicht realisieren. Was, dann halt weniger Werbung? Jetzt zu Weihnachten – völlig unmöglich, wenn wir es uns nicht mit der gesamten Branche und Michael verscherzen wollen! Als kleines Trostpflaster hier die Auswertung bzw. die originellsten Einsendungen zu den Seitenhieben der letzten drei Ausgaben:

Was ist die optimale Haarfarbe für unser Chamäleon namens Brigitta?

Die Mehrheit (48 Prozent) stimmte für das traditionelle Blond, vielen (39 Prozent) gefällt auch das aktuelle Brünett, während Rot mit 9 Prozent der Leserstimmen eher durchfiel und sich die restlichen 4 Prozentchen auf die gesamte Farbskala verteilen. Unsere Fotomontage zeigt, wie das arme Mädel demnach aussehen müßte…

Vervollständigungen des Satzes „Es gibt viel zu tun…"

… und Brigitta sitzt beim Friseur! (Willi Bier, Eschweiler)

…rufen wir Brork! (Karsten Heinze, Neustadt)

… solange Michael Chef ist! (No Name, Bad Kreuznach)

… machen wir 'ne Doppelausgabe! (Thomas Braun, Kreuzau)

… nicht wahr, Tanja?! (Ralf Peterek, Rheine)

Wie wäre der notleidenden Digi-Branche zu helfen?

Philip Geldmacher aus Sprockhövel empfiehlt den Herstellern ein paar Wirtschaftssimulationen – zu Trainingszwecken…

Markus Kreuzpointer aus Miesbach setzt auf den „Anti-PC-Punkt" – und eine Mark Sonderabgabe für Schläger zum DOSen-Zertrümmern…

Dieter Kohser aus Wunstorf rät zum „Unsichtbaren Punkt" – der nur an wirklich ökologische Games ohne Verpackung und Inhalt vergeben wird…

Wir hingegen empfehlen den Herstellern, mehr auf unsere aktuelle Teststatistik zu achten – daraus könnten sie eine Menge lernen…

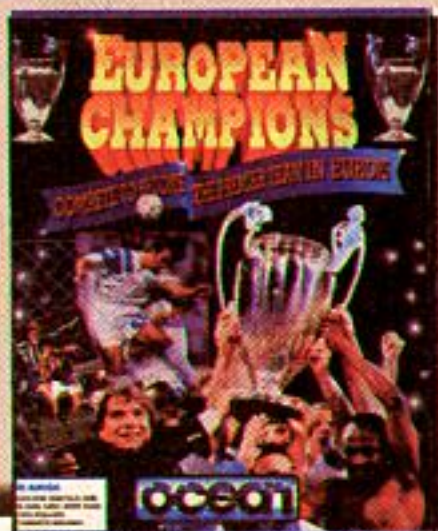
Wertung	Bereich	Anzahl
Absolute Katastrophe	(00%-10%)	0
Katastrophe	(11%-20%)	0
Total zum Vergessen	(21%-30%)	2
Zum Vergessen	(31%-40%)	1
Muß nicht sein	(41%-50%)	1
Nix Besonderes	(51%-60%)	3
In Ordnung	(61%-70%)	9
Schwer in Ordnung	(71%-80%)	8
Erste Sahne	(81%-90%)	6
Megastark	(91%-100%)	3
Hit-Ausbeute		2
Megahits		3

DAS GEWENDETE JAHR

Das Jahr ist noch gar nicht richtig rum, da kommen die Kalender schon mit den nächsten zwölf Monaten an – wir haben zwei besonders hübsche Wandverschönerer für Fantasy-Fans entdeckt!

Da amerikanischen Ursprungs, sind die beiden Wandkalender der AD&D-Macher von TSR vorwiegend für Leute geeignet, die mit deutschen Feiertagen ohnehin nicht viel anzufangen wissen – etwa Joker-Redakteure. Wer die Monate also phantasievoll vorüberziehen lassen will, der wende sich mit jeweils 25,- DM an:

Playsoft
Teichweg 6
35043 Marburg
Tel.: 06421/48 19 72

DER ENGLISCHE LOTHAR

Wer so sehr auf Digi-Fußball steht, daß er jedes neue Soccergame sofort kauft, muß aufpassen: Hinter den gerade in den (Import-) Shops eingelaufenen „European Champions" verbirgt sich nichts anderes als die englische Version von „Lothar Matthäus"!

MIXER

DIE MAGISCHEN NOTIZEN

Casio bringt nicht nur andauernd Taschenrechner und Armbanduhren mit allen möglichen Gimmicks heraus – jetzt haben die erfinderischen Japaner auch das elektronische Tagebuch für sich entdeckt!

Die Rede ist von „My Magic Diary", einem mehr oder weniger revolutionären Produkt mit mehr oder weniger zauberhaften Features: Ein eingebautes Horoskop, der „Spruch des Tages" und ein „Freundschaftstest" (durch den Vergleich der Geburtsdaten) rechtfertigen den Preis von rund 149,- DM ja schon fast von alleine, stimmt's? Dazu gibt es natürlich auch all die langweiligen Standardfunktionen wie Kalender, Terminplaner, Telefonverzeichnis, Währungsumrechner, Weltzeituhr, Alarm oder Taschenrechner.

DIE LITERARISCHEN LÖSUNGEN

Von den Büchern, die derzeit über den Ladentisch wandern, dürften wohl die meisten zu Schenkungszwecken erworben werden – wir stellen Euch zwei vor, die man lieber selbst liest!

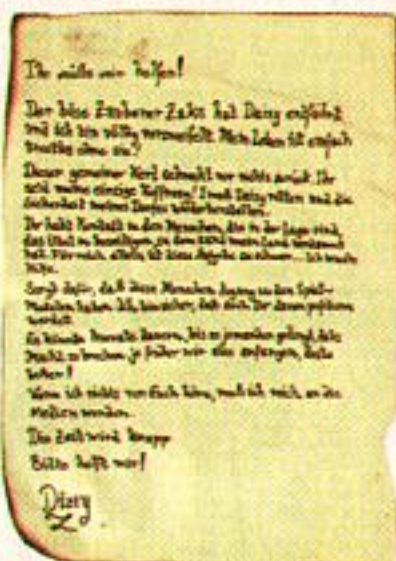
„Das Rollen-Spielebuch" von Carsten Borgmeier (Sybex, 39,80 DM) breitet auf gut 270 mit SW-Fotos illustrierten Seiten die Komplettlösungen zu insgesamt 13 Fantasy-Abenteuern aus. Das Schöne daran ist, daß dabei auch an Lagepläne und nützliche Übersichtstabellen gedacht wurde. Unangenehm fällt dagegen auf, daß vier der gelösten Spiele bisher nur für den PC erschienen sind, wobei es zumindest im Fall von „Ultima VII" und „Ultima Underworld 1 & 2" wohl auch bleiben dürfte.

Was ganz anderes ist „Computer morden leise" von Sally Chapman (Econ, 14,-DM), nämlich ein Krimi, dessen tödliche Handlung in der Byte-Industrie von Silicon Valley angesiedelt ist. Die Autorin arbeitet im Hauptberuf übrigens selbst dort, die spannend erzählte Geschichte ist also womöglich gar nicht völlig aus der Luft gegriffen...

DER SCHOCKIERENDE BRIEF

Neulich fiel uns beim Öffnen der Post fast die Kaffeetasse aus der Hand, was Ihr anhand dieses kurzen Zitats sicher nachvollziehen könnt: „Ihr müßt mir helfen! Der böse Zauberer Zak hat Daisy entführt..."

Eine sofort eingeleitete Fahndung nach dem Redaktionshund machte die Sache noch mysteriöser, denn unsere fröhlich schwanzwedelnde Daisy sah kein bißchen entführt aus. Des Rätsels Lösung: ein erschreckend gut gelungener Marketing-Gag der Codemasters, die nur ein bißchen Werbung für ihr nächstes „Dizzy"-Spiel machen wollten...

BORGIS BRANCHENGEFLÜSTER

NEUES DISKMAG

MARKUS SCHEER, ehemaliger Starbyte-Gesellschafter und jetziger Werbesoft-Produzent mit Art Department („Snack Zone", „Karamalz Cup"), hat schon das nächste Projekt auf der Pfanne.

Stürmt die Kioske: Markus Scheer

Der 25jährige Bochumer will die deutsche Kiosklandschaft bald mit den Diskettenmagazinen „Amiga Number 1" und „PC Number 1" bereichern. Sinn und Zweck der Übung ist es natürlich, die eigenen Werbespielchen einem noch breiteren Publikum zu präsentieren, dem dieses Vergnügen die üblichen 19,80 DM wert sein soll.

OSTERKATZE

Bei einer Präsentation in der Hauptniederlassung von Atari Deutschland durfte man endlich mal einen Blick auf die lang erwartete Wunderkonsole „Jaguar" werfen!

Damit die bei IBM in den USA gezüchtete Raubkatze mit dem 64-Bit-Herz nicht wieder so ein kommerzieller Flop wird wie das portable Lynx, hat Atari laut Pressesprecher PETER WALKER allein für Europa ein Werbebudget von 10 bis 20 Millionen Dollar vorgesehen. Zum offiziellen Sprung nach Deutschland setzt die verspielte Mieze zu Ostern an, deutlich früher dürfte man bei gutsortierten Importhändlern fündig werden.

SEGA-TV

Mit der Hilfe von Time Warner, TCI (Tele Communications Inc.) und ein paar Meilen Glasfiberkabel arbeitet Sega in Amerika gerade an einem Projekt, das den Marsch in den Softwareshop bald überflüssig machen könnte!

Bald Kanalarbeiter: Norbert Kijak

In 350.000 Testhaushalten wird dort die Reaktion von normalen Menschen auf Videogames erprobt, die man sich gegen Gebühr via Pay TV-Kanal ins heimische Wohnzimmer holen kann. Daß so etwas auch in Europa eingerichtet wird, steht praktisch schon fest, nur den genauen Termin wußte Marketingmanager NORBERT KIJAK von Sega Deutschland noch nicht zu sagen. Tja, jetzt wird der Werbespot des Konsolengiganten also tatsächlich Realität...

JOINT VENTURE

Die amerikanischen Ehepartner: Ken & Roberta Williams

Coktel Vision und Sierra haben sich zu einer französisch-amerikanischen Allianz entschlossen. Vorläufig geht es zwar nur um die Vermarktung der Titel des jeweiligen Partners, aber ROLAND OSKIAN (Coktel) und KEN & ROBERTA WILLIAMS (Sierra) verhandeln auch bereits über das eine oder andere Gemeinschaftswerk.

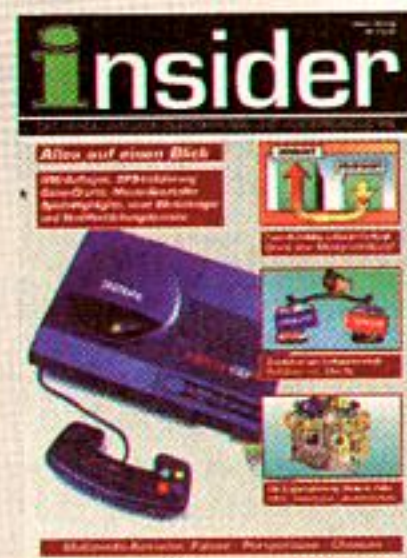
SEX-SOFT

Nach drei Versionen der Erotik-Knobelei „Penthouse Hot Numbers" will man bei Magic Bytes vom Soft-Sex nicht mehr lassen: Geschäftsführer RALF KLEINEGRÄBER plant nun eine ganze Serie für die Fleischeslust am Screen.

Der Erotomane: Ralf Kleinegräber

Die Reihe soll unter dem Namen „Private Pictures" laufen, das erste Produkt wird „Backsides" heißen und eine Art Brettspiel sein, bei dem man für jeden gelösten Level eine barbusige Schönheit zu sehen bekommt. Das Konzept klingt zwar nicht gerade aufregend neu, aber warten wir mal die Praxis ab...

INSIDER FÜR INSIDER

Was genau ist eigentlich „Insider", jenes ominöse Heft, das es an keinem Kiosk gibt, das aber dennoch in jeder Joker-Ausgabe auftaucht?

Nun, es ist Deutschlands erstes und einziges Handelsmagazin der Computer- und Videospielindustrie und bietet Monat für Monat einen intimen Blick hinter die Kulissen der Branche. Allerdings ist nur im Abo zu erfahren, was Oskar Dzierzynski, Michael Labiner und ich jeweils so an neuen Hard- und Software-Trends, Hintergrundberichten und Personal-Stories zusammentragen.

COMPUTER '93 IN KÖLN

Ein Mann wie ein Baum: Selbst ehemalige Innenminister lesen den Joker!

Rennfahrer am Joker-Stand

NEWSFLASH

Wer aufgrund der eher schwachen Besucherzahlen des Vorjahres wieder mit einer intimen Commodore-Show gerechnet hatte, lag gewaltig daneben: Diesen November erbebte das Kölner Messegelände förmlich unter einer wahren Besucher-Stampede!

Durch den Wegfall von Frankfurt als Schauplatz war die Kölner Multi-Messe (die „Computer '93" beinhaltete auch die „World of Commodore" sowie die „World of Games") in diesem Jahr zwar das einzige deutsche Großereignis für verspielte Amiganer, dennoch hatte selbst der Veranstalter nicht mit sooo viel Zulauf gerechnet: Wegen Überfüllung mußte die Halle an einem Tag stundenlang geschlossen bleiben, was unter den in der Kälte ausharrenden Besuchern natürlich Unmut auslöste. Doch wer erstmal Einlaß fand, war bald wieder versöhnt – wozu auch der Joker-Stand mit heißen Wettrennen auf der umlagerten Arcademaschine „Moto Frenzy" sein bescheidenes Scherflein beitrug. Vor allem aber waren viele neue Games für den Amiga zu sehen und zu kaufen, schauen wir also mal nach, was die Aussteller so alles in der Mache hatten.

ASCON

Die Mannen um Holger Flöttmann waren natürlich hauptsächlich damit beschäftigt, dem Megamanager **ANSTOSS** zu einem guten Start zu verhelfen. Nach etlichen heißen Würstchen mit Kaffee gestand Holgi aber doch, daß seine Jungs neben der neuen Wirtschaftssimulation **ELIZABETH I.** derzeit noch an einem **PATRIZIER-BRETT-SPIEL** stricken. Ein weiteres Historien-Spektakel ist ebenfalls schon in Planung, vorläufig aber noch hochgeheim.

BLUE BYTE

Die Mülheimer Strategen waren (zusammen mit einem Großteil der deutschsprachigen Spielesoft-Prominenz) unter dem weitläufigen Dach des Leisuresoft-Standes zu Hause und arbeiten nach wie vor an **BATTLE ISLE II**. Anfang kommenden Jahres sollen die neuen Kampfinseln fertig sein, zunächst für die DOSe, dann für die „Freundin".

COMMODORE

Unter der Leitung des neuen Geschäftsführers Alwin Stumpf weht ein frischer Wind bei Commo: Das ehrgeizige, aber verlustreiche PC-Geschäft wurde fallengelassen, neuerdings steht die verspielte Amiga-Familie im Mittelpunkt des Firmeninteresses! Zu erkennen bereits am CD[32], das sich in der ersten Woche stolze 12.000mal verkauft hat und offenbar auch keinen Software-Hunger leiden wird, sollen doch allein in den nächsten zwei, drei Monaten etwa 75 Titel erscheinen – darunter wohlklingende Namen wie „Chaos Engine", „Civilization" oder „Lionheart".

CYBERDREAMS

Bei den „Dark Seed"-Machern wird immer noch an **CYBERRACE** gebastelt, einer futuristischen Rennsport-Orgie mit Voxel-Grafik im „Comanche"-Stil. Die Startflagge soll sich im März senken.

FACTOR 5

Neben einem großen Top Secret-Projekt arbeiten die Turricans derzeit an **NEUTRALIZER 2**, worunter man sich Action im „Defender"-Stil vorzustellen hat. Man darf gespannt sein, was die Jungs aus dem betagten Spielprinzip kitzeln! Soundmagier Chris Hülsbeck war indessen vorwiegend damit beschäftigt, seine neue **TURRICAN-CD** zu signieren.

GREMLIN

Auch in Sheffield war man nicht faul, weshalb wir uns in den nächsten ein bis zwei Monaten auf einige Neuigkeiten gefaßt machen dürfen – darunter der Plattform-Hammer **ZOOL 2** und die furiose Ballerei **DISPOSABLE HERO**. Eher für stillere Gemüter ist **K240** gedacht, eine planetarische Kolonieverwaltung, die ein wenig an „Utopia" erinnert. Und mit **LEGEND OF SORASIL** wartet schließlich noch ein Fantasy-Rolli in Iso-3D auf tapfere Helden.

IKARION

Das neue Aachener Softwarehaus unter den Kingsoft-Fittichen möchte sich mit gediegenen Qualitäts-Programmen einen Namen machen – was mit den drei Erstlingswerken auch gelingen sollte. Da stünde etwa im Januar **MAD NEWS** an, jene witzige Digital-Redaktion, die in Zusammenarbeit mit dem Kult-Satiremagazin „Neue Spezial" entsteht (und trotz des Namens kein Abklatsch von „Mad TV" werden soll). Im Februar bzw. März folgen dann mit **ZEPPELIN** der Welt erste Luftschiff-Handelssimulation sowie der Fußball-Manager **HATTRICK!**.

COMPUTER '93 IN KÖLN

KAIKO

Und sie kommt doch, die lang erwartete „Funsoft Inc." – wenn auch unter dem neuen Namen **SOFTWARE MANAGER**. Bereits Anfang nächsten Jahres dürft Ihr also endlich Eure eigene Spiele-Company aufziehen!

MAGIC BYTES

In Gütersloh setzt man auf Bewährtes, nämlich Sex: Zuerst soll **PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE** das Blut in Wallung bringen, dann **BIING!**, hinter dessen merkwürdigem Namen sich „Krankenschwestern mit atemberaubender Oberweite" ebenso verbergen wie „Nymphomaninnen und noch nie dagewesene Krankheiten". Bildschirm-Voyeure sollten also noch bis zum März gesund bleiben...

MAX DESIGN & NEO

Daß wir die beiden Austro-Softler hier zusammenfassen, hat durchaus seinen Sinn, wollen sie doch in Zukunft gemeinsame Wege gehen. Erstmal geht aber NEO noch allein ins London der 50er Jahre, wo bereits in den nächsten Wochen für Eure Gangster-Gang **DER CLOU** ansteht. Die Maxisten hingegen werkeln an einer Touristiksimulation unter dem Arbeitstitel **TOURISTS**. Auch hier startet man in den 50ern, um neue Urlaubsgebiete zu erschließen, viel Geld zu verdienen und die Umwelt möglichst wenig zu schädigen. Als Starttermin ist standesgemäß die Hauptreisezeit im Sommer geplant.

MICROPROSE

Die Simulanten aus Amerika halten sich am Amiga leider ein bißchen zurück, haben für Frühjahr aber zwei interessante PC-Umsetzungen in Aussicht gestellt: die historische Konfliktsimulation **FIELDS OF GLORY** und das aufwendige Sternen-Strategical **STARLORD** samt seinen heißen Raumschlachten.

NEON

Einst war er bei Kaiko bzw. Factor 5, jetzt

Einfach kaiserlich: Elisabeth I

Die Strategen-Insel reift: Battle Isle II

Raserei der Zukunft: Cyberrace

Auch unsigniert ein Hochgenuß: Chris Hülsbecks Turrican-CD

Action satt: Disposable Hero

Bald hüpft er wieder: Zool 2

Interplanetare Strategie: K 240

Traumberuf Redakteur: Mad News

Hoffentlich legendär: Legend of Sorasil

Das digitale Softwarehaus unter neuem Namen: Software Manager

Stilvoll im Stil der Zeit: Zeppelin

Das ist der Clou: Der Clou

COMPUTER '93 IN KÖLN

mischt er beim brandneuen Leuchtgas-Label mit: Peter Thierolf. Als Debut hält er **MR.NUTZ** in petto, ein putziges Jump & Run, das mit einem roten Retter-Eichhörnchen und Kosmo-Hühnern aufwarten kann.

SILMARILS

Die französischen Strategen und Abenteurer setzen neuerdings auf Baller-Knaller, demnächst ist von ihnen ein „Asteroids"-Sprößling namens **STARDUST** zu erwarten. Na, warum eigentlich nicht?

SOFTWARE 2000

Hier gilt die Devise „Großer Stand – Großes Programm": Im Februar werden Abenteurer und Karl May-Fans mit der Amigaversion vom **SCHATZ IM SILBERSEE** bedient, davor geht noch **CHRISTOPH KOLUMBUS** auf große Entdeckungsfahrt, um Indios zu plündern, Kolonien zu gründen und überhaupt reich und berühmt zu werden. Auch die abenteuerliche **HÖHLENWELT** des „Hexuma"-Nachfolgers läßt nicht mehr lange auf sich warten, und wer mehr auf Späßchen steht, sollte demnächst nach der **PIZZA CONNECTION** Ausschau halten – hier werden Mafia und Pizzen zu einem launigen Mix im Stil von „Mad TV" verkocht! Später im Jahr dürfen wir uns an einer Mischung aus Rollenspiel und Waben-Strategie mit dem vorläufigen Titel **DEATH OR GLORY** delektieren, und auf Ballerfinger mit CD[32] wartet dann die reine CD-Knallerei **CROSSFIRE**. Zum Schluß sei noch verraten, daß auch ein Nachfolger für den „Bundesliga Manager Prof." entwickelt wird, für den sogar eine Online-Option mit zunächst 400 Teilnehmern geplant ist.

STARBYTE

Wer „Rings of Medusa" noch kennt, wird sich gewiß auf **RINGS OF MEDUSA GOLD** freuen, das ab Februar auf den Monitoren glänzen wird – erste PC-Bilder sahen zumindest sehr vielversprechend aus. Eine Fantasy-Handelssimulation namens **BIG SEA** ist bereits für Dezember eingeplant, und im Grafikadventure **INDIZIERT** soll man bald Jonny Berzerk bei der Beförderung zum Gangster-Oberboß behilflich sein.

THALION

Hier erholt man sich noch von den Strapazen der „Ambermoon"-Programmierung, um dann an einer PC-Version sowie englischen und französischen Übersetzungen zu zimmern. Kurzum, nichts Neues in Sicht.

U.S. GOLD

Die Briten erklären im Dezember die olympischen Winterspiele für eröffnet – mit dem Multidisziplinen-Game **WINTER OLYMPICS**, das gar keinen so üblen Eindruck macht.

VUD

Auch wenn der „Verband der Unterhaltungssoftwareindustrie Deutschland" als solcher keine Spiele produziert, so wird man mit der Phalanx deutscher Hersteller zukünftig trotzdem rechnen müssen. Einerseits, weil dank des VUD der gewerbliche Spieleverleih so lange untersagt bleibt, bis eine Einigung mit den Leasern erzielt wurde, andererseits, weil die 17 Mitglieder eine Art freiwillige Selbstkontrolle hinsichtlich indizierungsverdächtiger Games anstreben.

ZUM GUTEN SCHLUSS...

...sei noch erwähnt, daß sich die Aussteller mit Attraktionen nicht lumpen ließen: Da wurde gegen die deutsche Nationaljugend Eishockey gespielt, Models durften bewundert und Autogramme von Prominenten wie z.B. Fred Fish ergattert werden. Bleibt eigentlich nur noch zu sagen, daß der digitale Katzenjammer der letzten Zeit überwunden scheint – von einem „Sterben" des Amigas war in Köln jedenfalls weiß Gott nichts zu merken. Und das dürfte wohl die beste Nachricht von dieser Messe sein, oder? (jn)

Prominenz am Haken: Fred Fish am Ossowski-Stand

Hallo Schwester: Biing!

Düst demnächst auch über den Amiga: Starlord

Hörnchen-Power: Mr.Nutz

Alle sieben Meere in einem Game: Christoph Kolumbus

Mampf & Mafia: Pizza Connection

CANNONFODDER

Trotz ihres so friedlich klingenden Namens haben die Söldner von Sensible Software nun ein Spiel vorgelegt, dessen grimmigen Metzger-Humor wohl nur Briten lustig finden – das Gameplay gefiel allerdings auch uns!

Stellt Euch am besten eine Mischung aus Metzelorgien wie „Airborne Ranger" oder „Special Forces" auf der einen und Strategicals mit indirekter Steuerung à la „Populous" auf der anderen Seite vor. Sowohl die leicht schräg von oben gezeigten, tadellos scrollenden Landschaften als auch die per Maus erfolgende Befehlsvergabe lassen Erinnerungen an die aufgezählten Games (und dazu vielleicht noch „Mega Lo Mania") wach werden.

Von der Sache her schickt man bis zu sechs Soldaten Richtung Feind, wobei mit dem linken Mausohr gelenkt wird, das rechte zum Ballern da ist und beide zusammen eine Granate auslösen – darüber hinaus befinden sich am Screenrand noch Icons, die z.B. eine Übersichtskarte auf den Schirm holen. Je nachdem, in welcher der 24, wiederum in 72 Unterabschnitte eingeteilten Missionen man sich gerade befindet, muß man sämtliche Gegner abmurksen, alle feindlichen Gebäude vernichten, einen Hinterhalt anlegen oder eine Geisel nehmen bzw. befreien. Um den hervorragend ausgerüsteten und von Auftrag zu Auftrag immer unangenehmer werdenden Gegnern Paroli bieten zu können, findet man allerlei nützliche Dinge wie etwa herrenlose Panzer, Hubschrauber oder Munitionskisten; später auch kugelsichere Westen.

Es gilt jedoch immer zu beachten, daß Realismus hier groß geschrieben wird: Versehentlich beschossene Extra-Munition explodiert, beim Durchschwimmen eines Flusses kann man nicht ballern, und wer Schlammlöcher übersieht oder beim Anschleichen an den Feind nicht auf seine Deckung achtet, ist selbst dran schuld, wenn ihm irgendwann die nur beschränkt vorrätigen Kämpfer ausgehen. Natürlich winken dem wahren Kriegshelden Beförderungen, auch darf man seinen Trupp in mehrere Untergrüppchen aufteilen – wesentlich strategischer wird das stark actionbetonte Spiel damit aber nicht, die taktischen Elemente bewegen sich ungefähr auf „Dune II"-Niveau.

An der intuitiv beherrschbaren Steuerung gibt's nun überhaupt nichts zu meckern, die dramatische Soundbegleitung und die abwechslungsreiche, gut animierte und sehr übersichtliche Grafik können ebenfalls überzeugen. Wesentlich heikler sieht's da schon in der Abteilung Moral & Geschmacksfragen aus, denn Blutfontänen und herumliegende Soldaten mit aufgeschlitzten Bäuchen gehören hier zum kriegerischen Alltag. Dazu sind nicht alle Gags so harmlos wie die gelegentlich unvermutet am Schlachtfeld auftauchenden Eskimos oder Schneemänner: Die Toten auf beiden Seiten werden in der Manier von Fußballergebnissen aufgelistet, und im Intro singt der „sensible" Mitautor Jon Hare „Krieg hat noch nie solchen Spaß gemacht"!

Wer indessen mit einer Überdosis pechschwarzem Humor leben kann, sollte sich das spielerisch wertvolle Kanonenfutter eiligst besorgen – die BPS findet sowas ja meist gar nicht lange lustig... (mm)

CANNONFODDER
(SENSIBLE SOFTWARE/VIRGIN)
ACTION-STRATEGIE

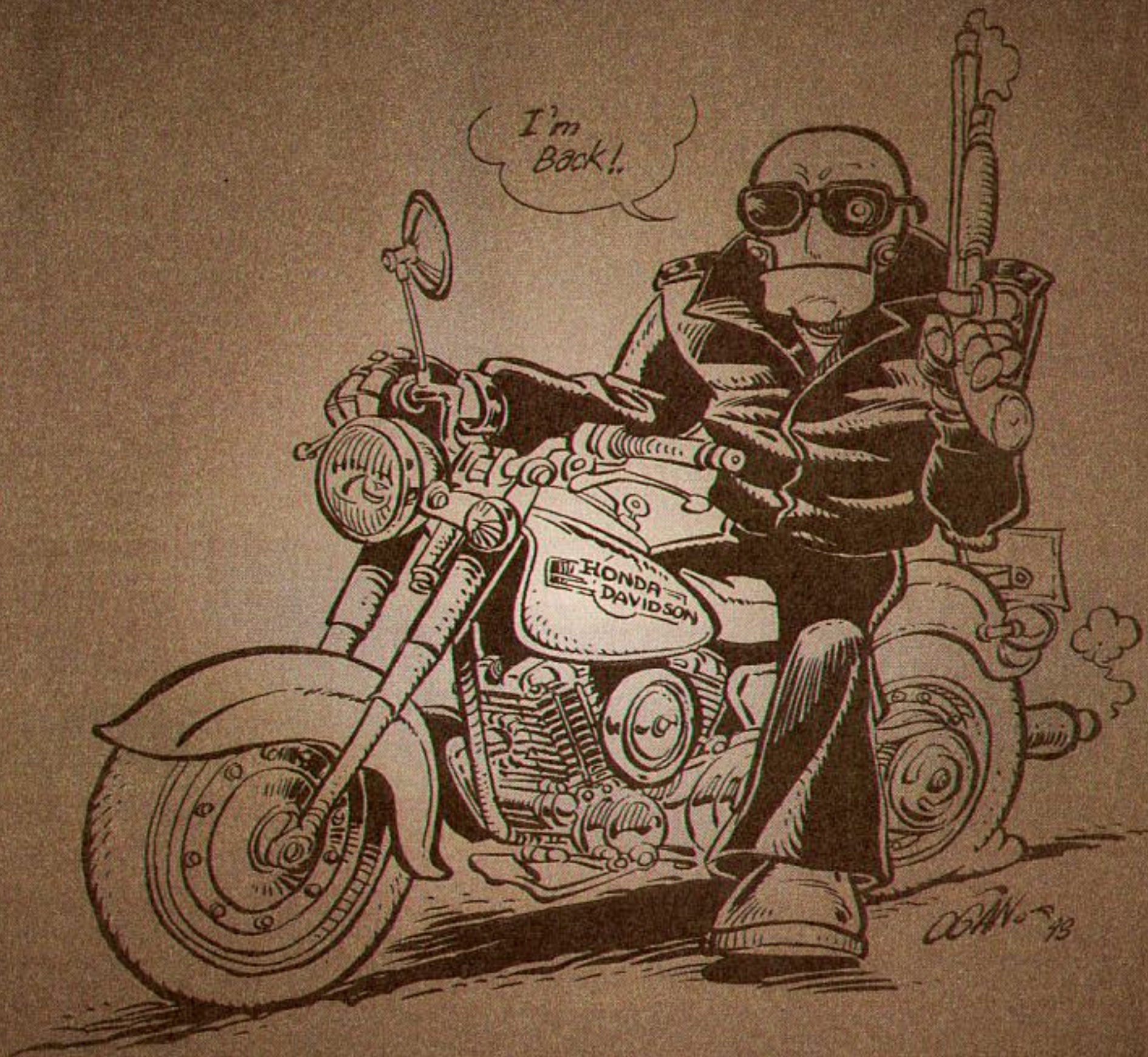
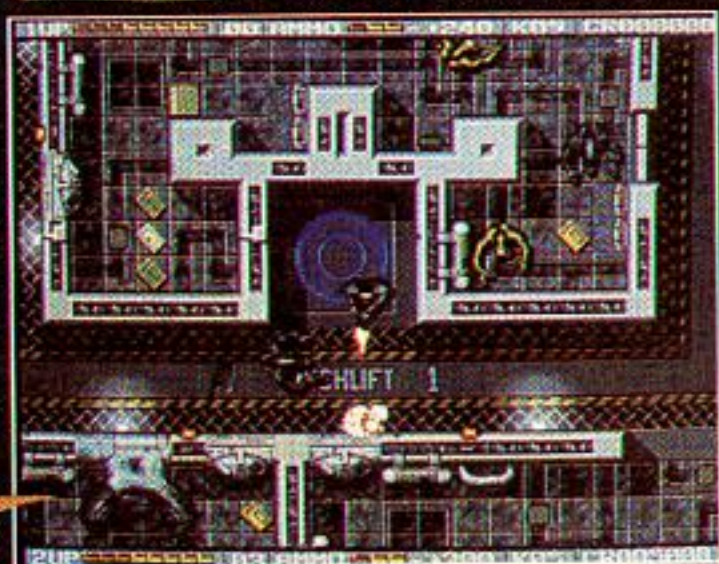
85% „KANONISCH!"

GRAFIK	79%
ANIMATION	80%
MUSIK	84%
SOUND-FX	82%
HANDHABUNG	88%
DAUERSPASS	86%

FÜR GEÜBTE

PREIS 69,-DM

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	3	JA
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE/HIGHSCORES	
DEUTSCH	KOMPLETT	

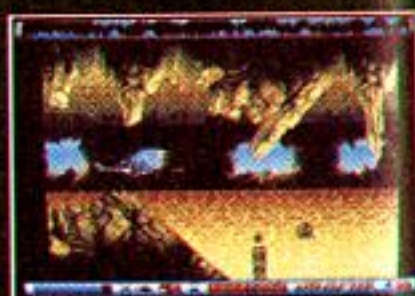
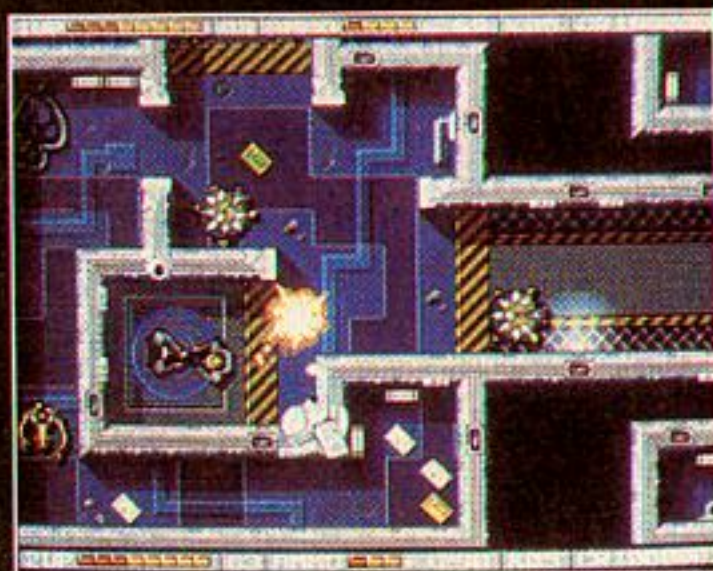
I'm Back!.
HONDA DAVIDSON

Vor gut zwei Jahren diente der erste Alienbraten dem damals noch völlig unbekannten Team 17 als Ticket in den Action-Olymp – entsprechend hoch waren die Erwartungen an den Nachfolger. Vielleicht zu hoch?!

Nun, wer sich grundlegende Neuerungen gegenüber dem Original oder der nachgeschobenen „Special Edition" erwartet, wird jedenfalls enttäuscht sein. Das Spielprinzip wurde nämlich 1:1 übernommen, nach wie vor streunt man im Stil von „Gauntlet" durch aus der Draufsicht gezeigte Raumschiffdecks und Techno-Landschaften, sammelt Energierationen, Schlüssel oder neue Munition auf und verpaßt widerlichen Aliens eine (Laser-) Strahlenbehandlung… Ehe jetzt das große Gähnen einsetzt, sollte aber gesagt werden, daß die Action seit jeher auch für Teams tobt, und das wortwörtlich – der Screen wird derart vehement von ganzen Horden feindlicher Monster und Roboter gestürmt, daß selbst einem „Turrican" der Schweiß ausbrechen muß! Die Startbewaffnung kann da nicht lange mithalten, weshalb im Spielareal Terminals herumstehen, wo Extras wie röstfrische Flammenwerfer, Zielsuch- oder Bumerang-Geschosse nachgekauft werden können. Gegen Credits erhält der Futuro-Söldner hier auch eine Übersichtskarte oder (nochmals) die Missionsbeschreibung, um zu erfahren, ob er nun z.B. Bomben entschärfen oder den Level unter Zeitdruck von der üblen Brut säubern soll.

So weit, so bekannt, jetzt zu den paar Änderungen. Türen lassen sich neuerdings mit roher Waffengewalt öffnen, und wo man es früher bloß mit einer Alien-Rasse zu tun hatte, hüpfen nun gleich drei bis fünf verschiedene (und zudem deutlich hartnäckigere) Biester durch die Gegend. Kaum bemerkbar macht sich indessen die nur im Team-Modus vorhandene Wahlmöglichkeit zwischen vier Charakteren; die Kämpen sind selbst optisch kaum auseinanderzuhalten. Apropos Optik, auch da blieb vieles beim alten: Ein paar Zwischenbildchen sind hinzugekommen, die Landschaftsgrafik ist etwas detailreicher, sonderlich abwechslungsreich ist sie aber noch immer nicht. Immerhin klappt das Scrolling in alle Richtungen famos, die Sprites sind fein animiert, und die Musik ist sogar richtig schön schaurig ausgefallen – schade, daß sie dem Titelbild vorbehalten bleibt, während des Spiels gibt es nur Sound-FX und etwas Sprache zu hören.

Prinzipiell dasselbe gilt auch für die extra erhältliche 1200er-Version, nur ist die Grafik dann ein wenig farbenfroher, die Akustik kommt zwei Ecken besser rüber, und die Nachladepausen fallen deutlich kürzer aus. Wer einen solchen Rechner besitzt, darf demnach zwischen drei und fünf Prozent zur Gesamtwertung addieren. Und weil wir gerade beim Zusammenzählen sind: Jeder Packung liegt kostenlos die bislang unveröffentlichte Heli-Ballerei „Apache" bei, was den Wert dieser beinharten Ballerherausforderung für versierte Alien-Röster (die auch mit den unfairen Stellen im Gameplay klarkommen) sicher erhöht. Trotzdem scheint uns, daß eine preiswerte Datadisk hier der bessere Weg gewesen wäre. (rl)

Evolution …

… statt Revolution?

Der Bonus-Heli: Apache

Brat die Brut!

ALIEN BREED II
(TEAM 17)
LABYRINTH-ACTION

72% „FULMINANT"

GRAFIK	72%
ANIMATION	74%
MUSIK	81%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	66%
VARIABEL: 2 STUFEN	
PREIS	DM 79,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 / JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	LEVEL-PASSWÖRTER, 10 HIGHSCORES
DEUTSCH	ANLEITUNG

Die Siedler

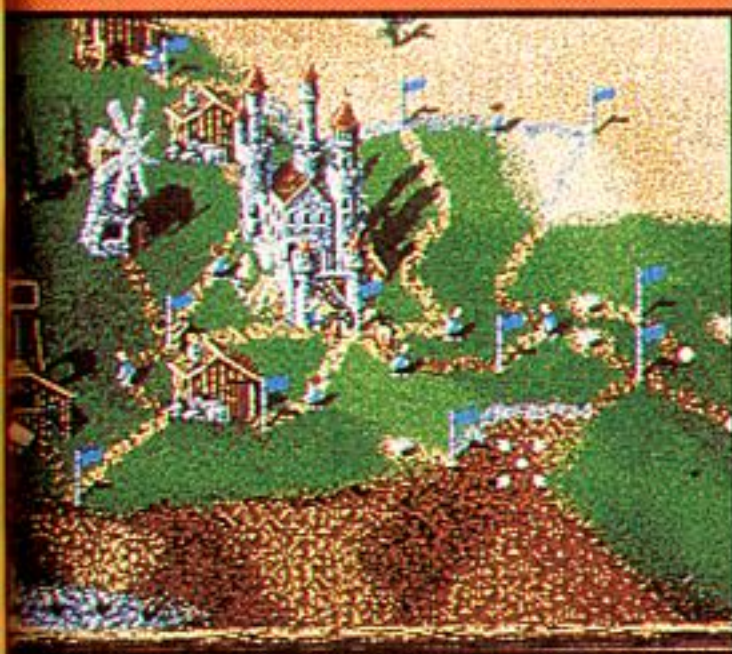
Eigentlich sollte diese originelle Mischung aus „Populous" und „Sim City" schon letzte Weihnachten erscheinen – aber bei Blue Byte siedeln nun mal Perfektionisten, denen nur das Beste gut genug ist!

Es wurde also nochmals ein Jahr für den Feinschliff investiert, und das hat sich auch gelohnt. Denn selbst wenn hier drei der vier Disks bereits für das pompöse Zeichentrick-Intro draufgehen, darf man die Komplexität der Geschichte keinesfalls unterschätzen – von den spielerischen Möglichkeiten her stellt das Programm „Populous II" glatt in den Schatten! Um das Fazit ausnahmsweise vorwegzunehmen: Den Leuten von der „Battle Isle" ist mal wieder ein Klassiker geglückt...

Wie es sich für einen Klassiker gehört, ist das zugrundeliegende Konzept des Spiels recht simpel. Bis zu vier Siedlergruppen sind in der leicht schräg von oben gezeigten, per Zufallsgenerator erzeugten Landschaft damit beschäftigt, ein florierendes Gemeinwesen zu errichten und sich gegenseitig das Leben schwer zu machen. Maximal zwei Menschen können sich aus dem Fundus der zehn höchst unterschiedlich veranlagten (Computer-) Charaktere bedienen, vom emsigen Häuslebauer bis zum aggressiven Feldherren ist alles vertreten. Beim Gameplay sind dann alle nur denkbaren Kombinationsmöglichkeiten erlaubt: Man kann beispielsweise zu zweit einen Siedlertrupp übernehmen und mit vereinten Kräften die Rechnerkonkurrenz das Fürchten lehren oder auch gegeneinander auf dem dann gesplitteten Screen antreten – und das alles wiederum nur zur Übung, in 50 festgelegten Missionen oder mit offenem Ende.

Selbst die größte Siedlung beginnt in diesem Digital-Mittelalter immer mit einem Schloß, das an strategisch günstiger Stelle plaziert wird. Als nächstes muß zumindest ansatzweise ein Verkehrsnetz aus verschiedenen Pfaden, Wegen und Straßen her, damit sich die produzierten Waren auch zu ihrem Bestimmungsort transportieren lassen. Soweit ist's ja noch verhältnismäßig einfach, aber von nun an will jeder Schritt genau überlegt sein, weil hier wirklich alles und jedes ineinandergreift. So brauchen die Arbeiter, die man mit der Errichtung von Burgen, Wachtürmen, Wohnhäusern, Lagerhallen etc. beauftragt, für ihren Job natürlich Baumaterialien, Werkzeuge und Nahrungsmittel. Der Schweinebraten wächst aber nicht auf den Bäumen, sondern wird von Bauern erzeugt, die ihrerseits auf die Futterlieferungen des Müllers angewiesen sind. Ganz ähnlich verhält es sich mit dem Schmied, dem man Eisen und Kohle aus den entsprechenden Bergwerken zur Verfügung stellen muß, wenn er Werkzeuge herstellen soll. Alles in allem sind 20 (Handwerks-) Berufe vertreten, dazu kommen noch (fünf verschiedene) Ritter, die selbstverständlich auch erst Gold und Waffen sehen wollen, bevor sie sich für die Landesverteidigung bzw. -expansion engagieren.

Dieses Handlungsgerüst wird weiter ergänzt durch diverse Statistiken und eine Übersichtskarte; außerdem läßt sich das Geschehen auf vielfältige Weise variieren, indem man

mehr oder weniger intelligente, friedfertige oder bauwütige Spielfiguren für sich selbst bzw. die (rechnergelenkte) Gegenseite aussucht. Auch die Beschaffenheit der besiedelten Landschaft ist über einen raffiniert ausgetüftelten Zahlencode à la „Lotus 3" beeinflußbar. Für Abwechslung sorgen darüber hinaus die 50 normalen und zehn Übungsmissionen, bei denen z.B. eine bestimmte Menge von Getreide erzeugt oder eine feindliche Siedlung überfallen werden muß.

Obwohl in dieser ungemein komplexen „Weltensimulation" somit quasi auch gleich ein Wirtschafts- und ein Militärstrategical mit enthalten sind, bereitet die durchdachte Steuerung via Maus, Icons und eingeblendete Menüs überhaupt keine Probleme. Selbst in den größeren Welten, wo bereits die Übersichtskarte mehrere Screens umfaßt und bis zu 64.000 Personen herumwuseln, findet man sich sehr schnell zurecht; dazu gibt's ja eine hervorragende deutsche Anleitung, die Schritt für Schritt jedes Detail erklärt. Damit die Besiedelungstätigkeit nicht bloß graue Theorie bleibt, sieht man am Bildschirm immer genauestens, was wo gerade Sache ist – also wie die putzig animierten Zimmerer hämmern, klopfen und Holz heranschleppen, wie die Bauern ackern, die Ritter kämpfen und so weiter und so fort. Auch die Landschaften selbst (Berge, Wälder, Seen etc.) stecken voller liebenswerter Kleinigkeiten; da wiegen sich Palmen im Wind, das abgeerntete Getreide liegt auf den Feldern, und die einzelnen Gebäude hat man sehr abwechslungsreich gezeichnet.

Der einzig nennenswerte Wermutstropfen ist der zwangsläufig etwas klein geratene Bildschirmausschnitt im Splitscreen-Modus, aber damit muß man halt leben. Ausgezeichnet geglückt sind wiederum die atmosphärischen Wind-, Kampf- und Arbeitsgeräusche, während (nur) die Begleitmusik bei unserem Testmuster leider noch fehlte. Dafür verraten wir Euch zum Abschluß ein ganz spezielles Feature dieses Games: Die Siedler erkennen selbständig, auf welchem Amigamodell sie gelandet sind,und nutzen dessen Hardwaremöglichkeiten jeweils optimal aus! Bei der Minimalkonfiguration (500er mit 1 MB RAM) muß man auf einige Musiken und die größeren Welten verzichten, am wohlsten fühlen sich die Kleinen natürlich auf 'ner flotten „Freundin" mit Festplatte.

Muß man noch mehr sagen? Eigentlich nicht, aber wir machen's dennoch: Glückwunsch an die Blaubeißer, Ihr habt mit diesem ungeheuer lebendigen Mikrokosmos einen der ganz großen Weihnachtsknaller des Jahres 1993 vorgelegt!

(C. Borgmeier)

DIE SIEDLER
(BLUE BYTE)
WELT-SIMULATION

91% „GÖTTLICH"

GRAFIK	79%
ANIMATION	70%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	82%
DAUERSPASS	94%
VARIABEL	
PREIS	DM 119,–

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	4	JA
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE	
DEUTSCH	KOMPLETT	

Top 100

Sagenhafte Qualitäts-Neuheiten hier und jetzt zum Direktbestellen!

Komplett mit Anfänger-Bedienung und deutschen Sevice-Anleitungen

- Nur neueste Programme
- Ausgesuchte Qualität
- Alle Disks selbststartend
- Für Einsteiger und Profis geeignet
- Alles frisch von internationalen Copy-Partys oder direkt vom Programmierer

Jede Disk nur 5,50 DM

Die besten Programme aus dem Low-Cost-Bereich. die Qualität der Programme ist vielfach sogar besser als teure Originalsoftware zum Preise von 50–200 DM!

Bei umfangreichen Softwarekomplexen mit mehreren Disks steht der Preis hinter dem Programm. Alle anderen Disks ohne Preisangabe kosten nur 5,50 DM!

Anwenderprogramme Szenen-Demos

Nr.	Programm	Beschreibung
001	Amos Paint	Sehr aufwendiges Malprogramm mit kompletter Icon-Steuerung.
002	DPaint Praxis	Ausführlicher Kurs zur Arbeit mit DPaint: Wie entsteht eine Grafik?
003	Malkurs	Erlernen Sie, wie man professionell Logos und Hintergründe entwirft.
004	Sprite Maker	Kreieren Sie kinderleicht Ihre Traumsprites für Ihre Spiele usw...!
005	AREXX	Mit zahlreichen Tools, Schnittstellen, Libs und Hilfen.
210	Adress Master	Mit Serienbrief-, Umschlag/Etiketten-, Überweisungsdruck. 10,- DM
211	Amiga Base	Verwaltet Videos, Adressen, schreibt Rechnungen usw...! 10,- DM
006	Amiga Test	Testet Speichermedien (Disk, Platte), ob technische Defekte vorliegen.
007	Astronomie	Berechnet und stellt grafisch genaue Sternkarte zu jedem Datum dar.
212	Comp. Lexikon	Mit allen denkbaren Computerfachbegriffen für den Einsteiger. 10,- DM
008	Cross	Errechnet **komplexe Kreuzworträtsel** mit eigenen Wörtern. SUPER!!!
009	Data Easy	Datenverwaltung zur Verwaltung aller denkbaren Sachen.
010	Deluxe Copy	Workbenchkopierprogramm. Kopieren und Arbeiten gleichzeitig möglich.
401	Star Demomaker	Umfangreiches *Demomaker-Set* für *High-End-Grafik-Musik-Demos.* 20,- DM
213	Anfänger Kurs	Was ist Shell? Die Grundbedienung des Amigas... Sauber erklärt. 10,- DM
011	HD Toolbox	12 starke Programme organisieren und manipulieren jede Festplatte.
214	Dos Acces	Kopiert Files, zeigt Bilder, spielt Musik, verwaltet alle Shell-Befehle... 10,- DM
012	Diagramm Profi	Erstellt Kurven-, Balken-, Tortendiagramme für Übersichten und Mathematik.
013	Exotic Ripper	Der High-End-Profi-Ripper für alle Soundmodule und Diskripper.
014	HD/Disk-Menü	Eigene musik- und scrolltextuntermalte Menüs in null-komma-nix gemacht.
015	Icon Disk	Randvoll mit neuen, teilweise animierten Icons für die Workbench.
016	Juke Box	Erstellen Sie Musikdisks mit tollen Menüs und vielen Sound-Einstellungen.
215	Lotto Pro	Vollautomatische Zahlenermittlung und umfangreiches Lottarchiv. 10,- DM
216	Label Maker	Beschriftet 3,5"-Disks mit Text und Grafik. **Arbeitet nach WYSIWYG!** 10,- DM
017	Main Actor	Erstellt komfortabel Animationen bis 16,7 Mio. Farben. Bedienerfreundlich.
018	Disk Track Editor	Spitzen Diskmonitor zum Ändern von Disketten und Kopierschutz!
019	Magic Menü	Pulldown-Menügenerator für eigene Programme von der WB abrufbar.
020	Messenger	Erzeugt Text-Boot-Intros im Bootblock. Kein Speicherverlust auf der Diskette.
021	M-More	Elegantes Anzeigen, Scrollen und Ausdrucken von beliebigen Texten.
022	Disketten Retter	Prüft, repariert und validiert Disketten, Festplatten und andere Medien.
023	Objekt Editor	Erstellt 3D-Farbobjekte für IFF-Bilder, Programmierer und Demos.
217	Pro Tracker 2.95	**DER Musikeditor mit neuen Funktionen und jetzt für ALLE Amigas.** 10,- DM
218	Packer-Pack	Power P., Titanic P. (Packt auch überlange Files) und T.Imploder. 10,- DM
305	Quadra Comp.	Profi-Musiktracker kompl. icongesteuert. Sehr einfache Bedienung. 15,- DM
306	Run It	Erhöht die Kompatibilität vieler PRG auf A600, A1200, A4000! 15,- DM
219	Scramble Deluxe	Verschlüsselt jedes Programm mit Ihrem Passwort. 10,- DM
307	Giga Übersetzer	Englisch-Übersetzungs-Paket mit ca. 30.000 Vokabeln. 3 Disks 15,- DM
024	Super Dashboard	Zeigt alle Amiga-Funktionen live als laufendes Zeitdiagramm (Herzkurve) an.
025	Top Timer	Terminkalender mit toller Grafikführung für Privat- und Geschäftsleute.
026	Turbo Title	Zum problemlosen Untertiteln von Videofilmen. Mit Zeitplan.
220	Data Master	Universaldatei für alle Zwecke. Für Vereine, Videos, Sammlungen... 10,- DM
221	3D Demo	Wahnsinnswelt der 3D-Vektorgrafik in Echtzeit. 2 Disks 10,- DM
308	Alpha & Omega	Trickfilm in der U-Bahn und auf Flugzeugträger. 3 Disks 15,- DM
027	Chip Shop	26 mit dem Chip erzeugte perfekte Lieder. Plus 3 Gratisdemos!!!
028	D.A.N.E.	Komplexes Megademo von Kefrens mit Musik und Grafik zum Weinen.
222	Demo-Coll. 1	5 Top Demos wie Terminal Fuckup von Sanity oder D. v. Alcatraz! 10,- DM
223	Demo-Coll. 2	6 Demos von den berühmtesten Gruppen wie Animators, Scoopex! 10,- DM
224	Demo-Coll. 3	Anarchy Demo, Splash II, Virtual Dreams I und 3 weitere Demos! 10,- DM
029	Exodus	Riesen Vektor-Vögel fliegen durch Berge. Mit sehr schönen Bildern.
030	Flower Power	Anarchy entführt in eine Futurestadt aus Vektorgrafik und vielen Effekten.
031	Fr. Revenge	**Menschen werden mit Motorsägen zerstümmelt** usw.! Ab 18!
225	Freedoom	Eines der besten Megademos mit dutzenden Erlebnissen. 2 Disks 10,- DM
032	Irak Demo	**Saddam Hussein** gegen **USA** im lustigen Panzertrickfilm.
226	Lemmings Horror	**Lemminge** werden auf der Bühne blutig zerhackt. Ab 18! 10,- DM (1,5 MB)
033	Multi Megamix III	Musikmix aus aktuellen Pop-Hits. 10 Minuten lang. Mit super Grafik.
402	Oddysey	Bester Amiga-Trickfilm im Weltraum. 45 Min. Spielzeit!!! 5 Disks 20,- DM
227	Peace of Mind	Film (5 Min.) mit Raumschiff Enterprise und weiteren Animationen. 10,- DM
034	Protracker Musik	7 besonders gute Musikstücke (30 Min.) zum Anhören oder Benutzen.
309	Skizzo Demo II	Wilder Techno-Mix mit riesem Grafikfeuerwerk. 4 Disks, 20 Min.! 15,- DM
035	Song Book	Brisante Musiken mit sehr viel Action. Tolles Menüdesign. Einfach Spitze!
403	Speed	High-Tech-Musik-Video-Clip mit Tunnelfahrten, Anim...! 4 Disks 20,- DM
036	Substance	30 Min. Kamerafahrt durch Computerraum, Juggler, Fraktalberechnung...!
037	The End	13 Lieder bieten **1 Stunde** Musikpower für jeden Geschmack.
038	Trickfilme	3 traumhafte, bunte Trickfilme mit Comicfiguren für Kinder.
039	Virtual Dr. II	Dieses Traumdemo werden Sie so schnell nicht vergessen. WAHNSINN!

Spiele, Spaß und Erlebnisse

Nr.	Spiel	Beschreibung
050	New Lemmings	25 komplett neue Levels stehen zur Auswahl. Viele neue Funktionen.
051	Lemmingoids	Vom Himmel fallende Lemminge werden gnadenlos abgeballert.
200	Lemm.Olympiade	100m-Lauf, Speerwurf, Skateboard, Schwimmen . . . 2 Disks 10,- DM
052	Operation Lemm.	Blutiges Baller-Kriegs-Spiel mit Wahnsinnsgrafik. Nur für Erwachsene!
053	Brettspiele I	Mühle und Dame mit ansprechender Grafik.
300	Brettspiele II	Gammon, Monopoly, Schach, TicTacToe und YaZee! 15,- DM
054	Mensch ärgere...	**...Dich nicht** ist die perfekte Computerumsetzung des bekannten Spiels.
055	Scräbel	Top Umsetzung mit fast **10.000 Wörtern**. Eigene Wörter einbaubar.
056	5 mal 5	Originalspiel der **Sat1-TV-Show**. Mit sehr schöner Grafik.
201	Super Schach	Mit Spitzengrafik und sehr Spielstark. Braucht 4 MB Ram und Kick 2.0! 10,-
057	Calippo Fresser	Das bekannte Langnese-Game mit eiskalten Action/Geschick-Spielen.
058	Punica Oase	Abenteuerspiel: Harry Hopp zwischen Räubern, Labyrinthen und, und...
059	Snack Zone	Riesen Abenteueradventure auf der Suche nach der BI-FI-Produktion.
060	Karamalz Cup	**Eishockey für 1-4 Spieler. Top Grafik !!! Länderauswahl mit Hymnen.**
061	VL - Das Spiel	Erleben Sie in Traumgrafik ein Suchabenteuer der Spitzenklasse.
062	Elefanten	Originalspiel herausgegeben vom WWF: Grafik-Dschungel-Abenteuer.
063	Aztec Challenge	**Die Umsetzung vom C64**: 7 Abenteuer-Geschicklichkeits-Missionen.
064	Battle Cars II	Verfolgungsjagd in Echtzeit-3D-Vektorgrafikstadt. Sehr realistisch.
065	Blocks	Denkspiel: Ordnen und schieben von farbigen Bausteinen. Mit Leveleditor.
066	Bomb Pac	Ein PacMan-Spiel mit Bombenlegen, Falltüren und div. Extrafunktionen.
067	Conquest & Dom.	Grafikstrategiespiel um Geld, Macht und Krieg.
202	Cracken kostet...	Grafikabenteuer für Pseudo-Cracker. 2 Disks 10,- DM
068	Das Erbe II	Nachfolger des tollen Umweltspiels **vom Bundesumweltministerium**.
203	Dr. Mario	Das bekannte tetrisähnliche Superspiel mit Pillen. 10,- DM
069	Dragon Tiles	Ähnlich dem bekannten Spiel Shanghai, nur mit besserer Grafik.
070	Exxon	Kniffliges Denkspiel mit verschiebbaren Symbolsteinen.
071	Ach Ja	Tolles Wörterraten und für jung und alt. Super deutsches Menüdesign.
072	Megaball II	Wahnsinns-Breakout-Spiel mit brillanter Grafik und perfektem Sound.
073	Paradroid II	**Die Top Umsetzung: Klassiker vom C64: Roboter im Raumschiff.**
074	Popeye	Tolle C64-Konvertierung. Brisantes Jump'n'Run-Game.
204	Riskant	Original **RTL-Gameshow** mit über 3000 Antworten. 10,- DM
075	Sky Chase	Action-Flugzeug-Ballerei für 1-4 Spieler. Top Aufmachung !!!
076	Slot Cars	1-4 Spieler fahren durch ein Labyrinth, doch einer überlebt nur.
077	Shanghai '93	Das bekannte Shanghai-Spiel mit vielen neuen Spielsteinen. **SUPERHIT!!!**
078	Super Pacman'92	Traumvariante mit riesen Spielfeld und digitalisierten Stimmen.
079	Super Puzzle	Lustige Bilder in 20 bis 40 Teile zerlegt bieten tollen Spaß für alle.
080	Super Tron	Mit Hindernisblöcken, die alle verschiedene Effekte auslösen.
205	Tetris Pro	Das beste Tetris, was es für den Amiga zur Zeit gibt !!! 10,- DM
081	Die Simpsons	Mit Originalstimmen und vielen Geschicklichkeitsspielen.
082	Tonga	Lustiges Jump'n'Run-Game in der Steinzeit. Gut für Kinder geeignet.
083	Top Secret	5 geheime Missionen sind zu erfüllen. Sehr lustig und prima für Kinder.
084	Ultima	Das phantastische Spiel, was sich jahrelang auf dem C64 bewährt hat.
085	Willi Wurm	Mit Profigrafik und viel Action. Lustiges Wurmspiel für 1-2 Spieler.
086	Wonderland	Kinderspiel ähnlich Super Mario mit sagenhaft brillanter Grafik.
301	Game-Pack 1	Nebula (Action), Cardory (Memory), 5.Kolonne (Krieg), Beast 15,- DM
302	Game-Pack 2	Extreme Viol. (Blutiges Kriegsspiel), Universal C. (Strategie) 15,- DM
303	Game-Pack 3	Blaster (Action-Ballerspiel), Schlumpfjagd (blutig, brutal) 15,- DM
400	Porno Poker	Mit **Animationen** und echten **Stimmen**. Ab 18! 2 Disks 20,- DM (1,2 MB)
304	Sex Tetris	Das bekannte Spiel mit neckischen Hintergrundbildern. Ab 18! 15,- DM
206	Total Fire	Hubschrauberkampf im totalen Krieg. Rambo/Green Beret-Mix! 10,- DM
087	Jurassic Paralax	Wahnsinns Bildershow mit Musik und Beschreibung brisanter Urtiere.
088	Alf Disk	Erleben, sehen und hören Sie den lustigen Alf wie im Fernsehen.
207	Cindy	Perfekte, hochauflösende 100%-Erotikfotos von Cindy. 10,- DM
089	Garfield Show	Viele lustige, bunte Bilder des kleinen Helden.
090	Hyper Bilder	17 Profibilder mit Musik und einem tollen Menü von Kefrens.
091	Military Show	Heiße Fotos von Panzern, Flugzeugen und Hubschraubern.
092	NASA Show	Brillante Fotos aus dem Weltraum in 4096 Farben.
093	Op. Täuschungen	Sie werden die Verdrehtheit der Bilder nicht verstehen können.
208	Porno Puzzle	Zahlreiche Bilder zum Zusammenpuzzeln. Ab 18! 10,- DM
209	Reality Show	Exklusivfotos von Rettungseinsätzen, Unfällen und Bränden. 10,- DM

Hallo und an alle begeisterten Amiga-Frieks!!!

War das nicht eine tolle Amiga ´93 in Köln vor vier Wochen ????!!!!! Es sind auf der Messe und auf diversen Szenen-Messe-Copy-Parties ´ne Menge von interessannten Demos herausgekommen. Verschiedene Competitions haben so einige neue Demos mit ungeahnten Effekten und auch mit Trickfilmen hervorgebracht. Außerdem gibt´s wieder tolle neue Dia-Shows und auch Musikdisk. Zu dem ganzen Thema gibt´s jedoch eine gute und schlechte Nachricht. Die schlechte lautet: Die Demos werden frühestens erst in der nächsten Demo-Gallerie vorgestellt, aber das warten wird sich lohnen. Jetzt die gute Nachricht: Jeder, der will, kann all diese tollen Demos noch heute bei uns bestellen, uns sie dann schon in *2-3 Tagen live zu Hause erleben.* Eines der Siegerdemos von **Sanity** wird wohl wieder mit tierisch guten neuen Effekten einen Meilenstein setzen. Doch mehr verraten wir jetzt auch nicht! Für 39,- DM gibt es bei uns alle Amiga ´93-Siegerdemos, Siegerbilder und Siegermusik plus alle brisanten Neuerscheinungen des Monats als Komplettpaket, *BEST.-NR. P001-12/93 (10 DISKETTEN)*

Super Pornos

Super Pornos enthält Bilder, die eigentlich erst ab 24 freigegeben werden dürften. Nur geeignet für Knallhartmänner mit harten Nerven. Fotoechte Farbbilder mit allen Details. Und jetzt neu: Heiße Zeichentrickpornos !!! **Porno Animations SUPER** enthält eine Vielzahl von Video-Clips, die in Echtzeit wie vom Videorecorder abgespielt werden. Ein hartes, feuchtes und spritziges Vergnügen. Dazu gibt's ein heißes Sex-Spiel.

Super Pornos Best.-Nr. P004 99,- DM
Porno Animations SUPER Best.-Nr. P007 49,- DM

Paint-Shop De Luxe

Malen, gestalten und bearbeiten Sie professionell Bilder: Free Paint (Foto, arbeitet fast wie DPaint) Ultra Paint, MCAD (Meisterhaftes CAD-Programm), Pointer Animator, Grafik Maschine (Voll-Manipulation von Grafiken), IFF-Converter, Icon Editor mit über 100 fertigen Icons für Ihre Workbench), Bildmischer, Wolkengenerator (Erzeugt individuelle Wolkenbilder, die als Hintergründe benutzt werden können), Super Morph (Erleben Sie die Welt der Bilder-Metamorphose. Ein Gesicht wandelt sich z.B. stufenlos in ein Auto usw.) **Die besten Grafik-Tools, die es für den Amiga gibt!!!**

Best.-Nr. P020 49,- DM

Das bieten nur wir:

- Alles Exklusivprodukte, die nur bei uns zu bekommen sind.
- Brandneue Software direkt vom Programmierer oder von internationalen Copy-Partys!
- Meist deutsche Programme.
- Deutsche Service-Anleitungen.
- 100% Virenschutz.
- Garantierter 24h-Liefertakt.
- Alle Disketten sind selbststartend.
- Alle Disketten sind auch für Einsteiger geeignet.
- Jeden Monat komplette Aktualisierung.
- Geprüfte Qualitätsdisketten.
- Volle Error-Freiheit durch 4-Fach Quadra-Hyping-Copy.

Mallander Computersoftware

Römerstr. 29 46395 Bocholt

Sofortbestellung 02871 / 18 51 15

24-Stunden-Lieferservice bis direkt vor Ihrer Haustür

FAX: 02871 / 18 61 50

Bestellen Sie formlos per Brief/Postkarte, rufen Sie uns an oder schicken Sie uns ein Fax. Bestellungen bis **15:00 Uhr** werden noch am selben Tag abgeschickt

Versandkosten:

Inland Vorkasse:	5,- DM
Inland Nachnahme:	8,- DM
Ausland NUR Vorkasse:	15,- DM

C64 Giga-Collection

Es ist wahr …

Best.-Nr. P011 24,90 DM

Finanzpaket

Professionelles Verwalten all Ihrer gesamten Geldprobleme: Budget (Verwaltet Ihr Komplettgeld mit allen Raffinessen), S-Konto (Vielzweckkontoverwaltung mit deutscher und übersichtlicher Bedienung), Fahrzeugkosten Manager, Warenhandelskalkulation (Kalkuliert die Rentabilität von kaufmännischen Geschäften), Rendite (Errechnet schnell und zuverlässig Renditen bei Immobilien und anderen Finanz-Objekten), Währung (In Sekundenschnelle sind saubere Tabellen beliebiger Währungen erstellt.)

Best.-Nr. P023 39,- DM

Top 150

Die Hit-Verdächtige deutsche Softwaresammlung

Erleben Sie über 150 der besten Programme aus allen Bereichen. Ideal für den Einsteiger: Hier finden Sie alles, was man zum vernünftigen Betrieb des Amigas braucht. Aber auch der Profi wird fündig werden! Eliza (Gesprächspartner als Computer, künstliche Intelligenz), Statistik, Passwort, Walking Man (Leute auf der Workbench), Schieß Sie Ab, Disk Test, MultiDat (Wissenschaftliche Daten verarbeiten), Biorhythmus, Copper Preferences (Farbige WB), Öko, Klima, Jazz Bench (Die ganz andere Workbench), Corral, Schreibmaschine, Rechentrainer, Little Intro Maker, Lucky Looser, Turbo Backup, Acces (Top DFÜ-Programm), HQC-Cruncher (Packt Programme), Sprite Mover, View Boot, OKS-Coder, Relokit, Dirmaster, Dr. Dongle, Funktionstasten Ripper, Sound Sampler, VLabel, SystemCheck, Fractal Land, G-Text, Font Editor, TextEd Plus, Bootgirl, Space-Writer, C-Monitor, Fast Load und vieles mehr aus den Bereichen Spiele, Musik, Büro und Grafik.

Best.-Nr. P008 **Alles komplett nur 99,- DM**

Telekom-Combi-Pack

Sie erhalten **das Telefonbuch** mit allen kostenlosen 0130-Service-Nummern der Telekom und den Vorwahl-Manager: Innerhalb von 1/2 Sekunde sagt Ihnen der Amiga die Vorwahlnummer des eingegebenen Ortes. Fast *4000 deutsche Städte, 150 wichtige ausländische Städte* und ca. *200 Länder* sind gespeichert. Umkehrung und Namenskorrektur sind integriert. Ganz nebenbei gibt's ein Programm, um Chip-Telefonkarten auszulesen. Der Software-Renner!!!

Best.-Nr. P037 39,- DM

Anleitungen+Cheats

Unglaublich, aber wahr: **Über 250 ausführliche Anleitungen** zu allen neuen und auch älteren Spielen und Anwenderprogrammen wie *Art Department Pro, Super Frog, A-Train, Gunship 2000, DPaint, Battle Isle, Lemmings II, Crazy Cars III, Dr. Opus...!* Außerdem enthalten sind sage und schreibe über **1000 Cheats** und Codes für fast alle Spiele. Als Krönung gibt's eine **360 Spiele** umfassende Liste, welche Spiele auf dem 1200er laufen.

Best.-Nr. P014 29,- DM

Toolbox Amiga

Leistungsstarke Werkzeuge, die in Nützlichkeit nicht mehr zu Überbieten sind. Bald werden Sie nicht mehr auf solch tollen Programme verzichten wollen: ScreenX (Speichert den Bildschirminhalt als IFF-Bild ab), Display Text (Erzeugt Text- und Informationsfenster) Icon Toolbox (Verwalten und Generieren Sie Ihre eigenen Icons für Ihre Programme), Da Vinci (Das erstklassige Amiga-Malprogramm mit allen denkbaren Features), Shell-Menü (Alle Shell/CLI-Befehle sind aus Pulldown-Menüs kinderleicht abrufbar), Super Maus (Komfortable Steuerung des Mauszeigers mit höherer Geschwindigkeit und mehr Extrafunktionen), System Information (Komplette Kontrolle über alle Systemeinheiten), D-Copy 3 (Eines der besten Kopierprogramme für alle Amigas, mit Nibble-Copy), Notizblock (Läuft im Hintergrund und ist per Klick sofort für Ihre Notizen parat. Braucht man immer beim Arbeiten mit dem Computer), Lineal (Ein genaues Lineal auf dem Bildschirm, was Sie in alle Text- oder Malprogramme benutzen können; hilft beim Ausrichten von Texten und Grafiken!)

Best.-Nr. P026 39,- DM

Steuer 1993 und mehr...

Dieses hervorragende Steuer-Büro-Paket besteht aus 3 Programmen zum Preis von nur einem Programm: **Steuer 1993**: Druckt Ihnen Ihre komplette Steuererklärung aus, nachdem Sie Ihre Daten eingegeben haben. Komplett mit Einkommensteuer/Splittingtabelle für Jahreseinkommen von *1,- DM bis 10 Mio. DM!* Sehr übersichtliche und kinderleichte Eingabe mit deutschen Hilfen. Alle Summen wie Kindergelder, Sonderausgaben, Außergew. Bel., Kapitalvermögen, Gewinn aus Selbst., Vermietung+Verpachtung, Ausl. Einnahmen, Renten, Werbungskosten, Spekulationen, Verm. Wirksame Leistungen und vieles mehr wird exakt nach den aktuellen Steuergesetzen für Sie im Handumdrehen berechnet. Zahlreiche Musterbriefe, die völlig automatisch vom Amiga mit Ihren Daten ausgefüllt und ausgedruckt werden, sind integriert. Mit dem neuen **Haushaltsbuch** verwalten Sie all Ihre Ein/Ausgaben wie Lohn, Miete, Banken, Ausgaben aller Art für KFZ, Lebensmittel, Kleidung usw.! Mit der **Amiga Data Bank** erhalten Sie ein flexibles frei programmierbares Datenbankprogramm für Verwaltungen aller Art: Adressen, Rechnungen, Videosammlung...! Diese drei Programme erhalten Sie bei uns im Augenblick als Komplettpreis, solange diese Anzeige gültig ist, für sagenhafte

Best.-Nr. P003 *Alles komplett ohne wenn und aber....* 49,- DM

Deutschlandpaket

Die schreckliche deutsche Geschichte in Bild, Ton und deutscher Dokumentation festgehalten. Alles von der Hitlerzeit bis zum Solingen-Anschlag ist dokumentiert. Mit brutalen nicht jugendfreien Zeitzeugenfotos. Dieses Anti-Nazi-Demo muß einfach JEDER haben. Das Paket enthält aber auch etwas schönes: Helmut Kohl singt wie er aussieht: Die Kohl Spich-Animation, das original Deutschlandlied in voller Länge gesungen und Welcome, ein Englisch-Deutsch Vokabelprogramm mit ca. 5000 fertigen Vokabeln.

Jetzt kaufen!

Best.-Nr. P034 19,- DM

Die Besonderheit bei uns: Alle Programme sind auf allen Amigas (auch A1200 & A4000) voll lauffähig!

Kampfspiele

Lieben Sie fernöstliche Sportarten: Fighting Warriors ist ein Karatespiel mit extrafeinen Animationen und echten Schreien. Zombie Apocalypse ist blutig, grauselig und brutal, nur was für Erwachsene. Rox (Weltraumkampfspiel), Mostares II (Echtzeitvektorgrafik Raumschiffkampf) und Virtual Reality Duell (Ganz neuartige Spielart. Fechten in einer virtuellen Welt aus Vektorgrafik). Das muß man erlebt haben !!!!

Best.-Nr. P101 39,- DM

Weihnachtsspielepaket - Top Art

Umwerfende Traumspiele zur Weihnachtszeit. Ideal als Geschenk geeignet. Lemmings Olympiade (Lemminge im Kampf um viele Olymp. Disziplinen, 2 Disks), BIFI (Grafikadventure), Karamalz Cup (Das Top Eishockeyspiel mit Realgrafik und Länderauswahl mit orig. Hymnen), Operation Lemmings (Hartes Action-Schieß-Spiel eigentlich erst ab 18!), Colonix (Unglaubliches Denkspiel! Sortieren und verschieben Sie bunte, glitzernde Edelsteine), Mind Chaos (Pfiffige Zahlenblöcke, die sich nur nach bestimmten mathematischen Gesetzen bewegen lassen.)

Best.-Nr. P120 **Nur 49,- DM**

Kinderspiele

Eine phantastische Welt für Kinder von 1/2 bis 12 Jahren: Giddy (Jump'n'Run-Spiel mit freundlicher, heller und bunter Grafik. Aufsammeln von Blumen und leckeren Früchten.), Key Bang (Durch Drücken von Tasten erscheinen unter lustigen quietsch-bäng-Tönen tolle Figuren auf dem Bildschirm), Haus d. Nikolaus, Paint Pot II (Einfärben von Märchenfiguren) und Crayon Paint (Das super Kindermalprogramm)!

Best.-Nr. P100 39,- DM

P102 Jump'n'Run-Games	Mr. Munk, Bounder, Colgate Jumpgel (Der Top Hit), Baldy, Amiga-Boulder Dash (C64/Amiga-Grafik+Leveleditor) und mehr...	39,-
P016 Musik-Modul-Pack	8 Disketten randvoll mit Musikstücken im Noisetracker-Format. Von weltweiten Topmusikern aus der Demo-Szene! Traumhaft!	39,-
P028 Druckertreiber Pack	Über 100 verschiedene Druckertreiber auch exotischer Art bringen Ihren Drucker bestimmt zum Drucken.	19,-
P029 1000 Instrumente	Ca. **1112 Instrumente**, Soundeffekte, Stimmen (Politiker) und Naturgeräusche in höchster Qualität für alle Musikprogramme.	39,-
P030 Radarfallen Deutschland	Das Superverzeichnis vieler deutscher Radarfallen mit genauen Standorten, Betriebszeiten und Geschwindigkeitsangaben.	19,-
P031 Programmierer Paket	Zahlreiche C-Sources und Assembler-Sources, C-Compiler, Assembler, Linker, Sector ED (Diskettenmonitor), ML-Monitore... !!!	19,-
P035 Mathematik pur	Matrix, Funktionszeichner, 3-Satz, Pro Calc (Voll wissenschaftlicher Rechner), R.O.M. (5 Mathe-Themen zur Auswahl.)	29,-
P036 Welt-Geo-Paket	Erdkunde III, Klimaerfassung, Road Route (Gibt Wegbeschreibung/Entfernung deutscher Orte), Länderraten!	19,-

MAILBOX

Der Schnee fällt, und Weihnachten steht (vor der Tür), nur wir sitzen immer noch! Zwar nicht im Knast, aber dafür an unseren Schreibtischen, was auch nicht viel besser ist. Nichts dagegen, daß Ihr uns beschenken wollt – aber könnte es statt der vielen Leserbriefe nicht mal eine Eigentumswohnung sein?

Leserbriefe

MESSE-MOTZER

Nach diesem großen Messespektakel in Köln mußte ich einfach zur Briefmarke greifen! Alles fing ja ganz schön an, und auch die 500 Meter lange Schlange bestärkte uns noch im Eindruck der ultimativen Riesenveranstaltung. Also ab zur Kasse, bei der man durch richtiges Drängeln seine Wartezeit auf eine erträgliche Spanne verkürzen konnte. Und dann die erste Offenbarung – nur *eine* Halle!
Schon ging es Schlag auf Schlag: Poster gab es kaum irgendwo kostenfrei, der Atari war wohl gar nicht vorhanden, die Softwarefirmen stellten auch nichts dar, und das CD[32] wurde angeboten wie seinerzeit das CDTV. Nach 79 Minuten Rundgang war alles vorbei, und man kam sich für seine 15 DM etwas versch... vor. Selbst an den Diskussionen mit Herstellern oder Redakteuren konnte man sich leider nicht beteiligen, die waren nämlich entweder nicht vorhanden oder mußten nach dem ersten Wortwechsel das Handtuch werfen. Die großen Firmen hatten meist nur Werbeleute an ihren Ständen, die vielleicht gut verkaufen konnten, aber sonst wenig wußten, und die Verlage wollten, genau wie im letzten Jahr, nur Abos verkloppen. Jemand, der zu dieser Messe irgendein Computerteil mitgenommen hatte, um darauf die Unterschrift von Zeitungsredakteuren zu bekommen, war wohl leider auf dem Holzpfad.
Tja, aber soweit es Euch angeht: Behaltet bloß Euren Humor, davon können sich andere eine Scheibe abschneiden…
tröstet Bernd Falkenhain aus Königswinter.

Bei aller Freundschaft: Bist Du sicher, daß Du auf der richtigen Messe warst? Die, auf der wir waren, hatte nämlich bleistiftsweise einen Stand von Software 2000 samt allen Programmierern der aktuellen Games zu bieten, Rushware verschenkte Demos en gros, bei Thalion stand „Ambermoon"-Macher Erik Simon rum, bei Ascon Holger Flötmann persönlich, Kaiko, Factor 5, Max Design und NEO waren nahezu vollständig angetreten. Chris Hülsbeck, Fred Fish und unsere halbe Redaktion signierten sich die Finger wund und... also, auf welcher Show warst Du nun wirklich?!

BAUERLICHE DRECKFÜHLER

Ich blätterte neulich mal wieder durch die Anzeigen von Versandhändlern in Eurem Magazin, als mir einige dermaßen harte Verballhornungen von Spielenamen begegneten, daß ich sie einfach nicht für mich behalten kann – auch wenn Ihr über das Phänomen schon mal berichtet habt. Da wäre zunächst einmal der „Amperstar": Ja, manche dieser Fantasywelten liegen näher, als man denkt! (Die Amper ist ein Flüßchen bei München, d.R.) Dann natürlich das immer wiederkehrende „It came from the Dessert", das fast wahr sein muß, denn schließlich sind die Viecher ja nicht von ungefähr so fett geworden. Den Glauben an die Intelligenz der menschlichen Rasse verlor ich aber vollständig, als mir „Indianer Jones IV" angeboten wurde!
berichtet Michael Borgwardt aus München.

Hey, wir können nichts dafür: Wir schreiben die Anzeigen nicht, wir drucken sie bloß! Und zum Korrigieren sind derlei schmunzelige Stilblüten doch viel zu schade, denn so ein „Indianer Jones" fällt ja direkt unter den Artenschutz...

AMIGA-FIEBER

Vor einiger Zeit kehrte ich der Amiga-Szene den Rücken, da ich aus beruflichen Gründen an der DOSe arbeiten mußte. Das Projekt ist nun abgeschlossen, ich staubte also meine „Freundin" wieder ab und staunte nicht wenig: Wo waren die Pessimisten? Alle sind wohlgelaunt, und gute Amiga-Software gibt es auch wieder. Selbst Anwender-Programme sind inzwischen viel besser geworden, während sich AGA durchzusetzen scheint. Die schönste Nachricht erhielt ich jedoch von MicroProse: „Gunship 2000" und „B-17" wurden auf dem Amiga weitaus öfter verkauft als auf dem PC!
Damit diese Tendenz anhält, wäre es von seiten der Softwarefirmen wichtig, unseren Lieblingsrechner endlich mal auszunutzen. Die Zeit von 512 KB ist vorbei, heutzutage sind Festplatten und AGA angesagt! Commodore wiederum müßte jetzt ganz schnell ein CD[32]-kompatibles CD-ROM herausbringen, und zwar zu einem günstigen Preis, damit möglichst viele es sich zulegen. Tja, und an den Freaks ist es nun, sich endlich mal Originale zu kaufen. Leute, sucht Euch von Euren 200 Raubkopien eine aus und kauft sie! Ihr werdet sehen, dieses Programm macht doppelt Spaß, und dem Amiga nützt es. Selbst wenn sich jeder nur ein Game zulegt, gehen demnächst locker 2 Millionen Schachteln über den Ladentisch. Und was das für die Softwarehäuser heißt, braucht man wohl nicht weiter auszuführen...
orakelt The Ultimate Guru aus Haltern.

Wir wollen jetzt nicht sagen, daß wir es schon immer gesagt hätten, aber: Haben wir es nicht schon immer gesagt? Bloß weil PCs und Konsolen mittlerweile auch viele Freunde finden, ist das schließlich noch lange nicht das Aus für den Amiga. Und wenn Commo & Cracker jetzt

noch auf Deine weisen Worte hören, kann es eigentlich nur in eine Richtung weitergehen – aufwärts!

DAS FIEBER STEIGT

Ich hatte einen Amiga 500 der ersten Stunde und stieg dann aus beruflichen Gründen auf die DOSe um, nur um zum Schluß wieder bei der „Freundin" zu landen. Warum? Nun, mein 500er hat jetzt nagelneu 299 DM gekostet, die Festplatte dazu 480 DM. Damit und mit einem Fernseher kann man schon sehr gut arbeiten. Und zu den Themen Geschwindigkeit und Speicherplatz bloß mal ein paar praxisnahe Beispiele: Meine Workbench plus Textverarbeitung plus 15 Mega-Spiele plus 30 Hilfsprogramme belegen gerade mal 30 MB auf der Festplatte – auf dem 486er meines Bruders vereinnahmen DOS plus Windows mit allen Windows-Programmen schon über 100 MB! Meine Platte bootet die Workbench, gleichzeitig werden in einem zweiten Fenster die Hilfsprogramme geladen sowie über ein drittes Fenster im Vordergrund zwei digitalisierte Bilder gezeigt. Die komplette Ladezeit für das alles beträgt 18 Sekunden, während man über die Ladezeit eines PC nur lachen kann. Hardware wird bei mir nur aufgesteckt und läuft sofort, während Bruderherz und die Fachleute in der Firma schon mehrere Monate brauchten, bis die CONFIG.SYS problemlos geladen wurde.

Diese Liste ließe sich noch endlos fortsetzen, aber ich schließe lieber mit der Feststellung, daß ich nun mit dem Amiga 500 ein Leistungsvermögen habe, das alle 486er in meiner Firma locker übertrumpft – und das für läppische 800 DM!

freut sich Winfried Thamm aus Idstein-Kröftel.

Da wir Deine Begeisterung für den Amiga naturgemäß teilen, fällt es uns doppelt schwer, Dir das zu sagen, was wir jetzt einfach sagen müssen: Alles schön und gut, aber wenn Dein 500er tatsächlich alle 486er Deiner Firma so locker aussticht, würden wir das Wunderteil gerne mal persönlich sehen. Oder umgekehrt: Dann möchten wir Deine Firmen-PCs samt den dazugehörigen „Fachleuten" (die offensichtlich Monate für simple Modifizierungen in der CONFIG.SYS brauchen!) lieber nicht zu Gesicht bekommen...

IM JAHR 1200

1) In Eurem Heft werden ja immer ein paar reine 1200er-Spiele getestet, und ich hoffe, das werden in Zukunft noch mehr. Aber was ist mit dem ganzen Rest? Kann ich hundertprozentig davon ausgehen, daß normale, neue Amiga-Games auf dem 1200er auch laufen? Und falls nicht, könntet Ihr das beim Test dazuschreiben? Ich möchte mein Geld nämlich nicht so gerne in neue Programme stecken, nur um sie dann an die Wand zu nageln...

2) Ich habe am Amiga noch nie mit einer Festplatte gearbeitet und hoffe, daß das Harddisk-Handling am 1200er absolut idiotensicher ist. Oder etwa nicht? Ich hoffe, diese Frage ist nicht zu blöd, aber stellt Euch vor, ich kaufe mir einen HD-1200er und finde erst nach einem Jahr heraus, wie das alles so funktioniert!

3) Nennt mir doch mal drei Gründe, warum ich mir anstatt eines PCs den A1200 zulegen sollte...

bittet Marco Kreutz aus Hamburg.

1) Solange Du bei einem Test keinen Stempel „A1200 UNTAUGLICH" findest, läuft das Progi auch uneingeschränkt auf der Kiste.

2) Ein 1200er mit Harddisk bootet nach jedem Start die Workbench hoch, Du brauchst dann nur noch am Screen das Icon für ein auf der Platte installiertes Programm anzuklicken, um es zu laden. Probleme gibt es allenfalls beim Installieren älterer Spiele, zudem ist nicht jedes Amiga-Game HD-tauglich. Aber wofür gibt es Handbücher?

3) Die drei besten Argumente für den A1200 dürften das gegenüber PCs simplere Handling, die kommende CD³²-Kompatibilität und natürlich der Amiga Joker sein!

DEM SILBERSTREIF ENTGEGEN...

Ihr macht wirklich das beste Spiele-Magazin, das sich ein A1200-Besitzer nur wünschen mag – da kann Eure sogenannte Konkurrenz voll einpacken! Habt Ihr übrigens schon den TV-Spot vom CD^{32} gesehen? Na ja, der Einfall war das ja nicht gerade, aber mehr war wohl beim Budget von Commodore nicht drin. Die Bilder von Psygnosis' „Microcosm" sahen allerdings schon mal nicht schlecht aus; dazu noch zwei Fragen:

1) Bis wann soll das CD^{32}-kompatible CD-ROM für den A1200 erscheinen? Oder hat etwa dieser Rainer von der Amigajames-Mailbox recht, der schreibt, so was könne es nicht geben?

2) Kann ich möglicherweise auch ein x-beliebiges CD-ROM anschließen?

hofft Thomas Fischer aus Freising.

Jau, Commos TV-Werbung schien uns auch ein wenig bei Nintendo abgeguckt, aber was soll's? Was soll zudem die unqualifizierte Bemerkung des Konkurrenz-Rainis? Der Mann braucht wohl Nachhilfeunterricht, denn laut Commodore soll der kompatible CD-RÖMer für den 1200er bereits zu Weihnachten vorliegen. Andere Scheibenschleudern sind hingegen kaum empfehlenswert, da sie bestimmt nicht mit dem internen Grafik-Turbo des CD^{32} klarkommen.

...IHR SCHILLER-FREUNDE ALL!

1) In einer anderen Zeitschrift las ich eine eher skeptische Einschätzung zum CD^{32}: Der RGB-Anschluß fehle, der CD-Player ließe sich nicht ohne Monitor betreiben, und Spiele, die das Teil ausnutzen, gebe es auch noch nicht. Stimmt das alles?

2) Kann man eine normale 500er-Tastatur anschließen?

3) Worin besteht der Unterschied zum Mega Drive CD II?

4) Wann ist das MPEG-Modul fertig? Und wann die Datenhandschuhe?

5) Werden die Hersteller, die zur Zeit für Sega und Nintendo produzieren, das CD^{32} mit in ihr Software-Repertoire aufnehmen?

hätte Frank Brunner aus Frankfurt/Oder gern gewußt.

1) RGB fehlt tatsächlich, aber reine CD-Games sind bereits unterwegs, etwa „Microcosm" und „Liberation", die wir in der nächsten Ausgabe testen. Und das mit dem Monitor ist kompletter Blödsinn: Zum Abspielen von Sound-CDs genügt natürlich das Joypad.

2) Das im A500 integrierte Keyboard ist für das CD^{32} nicht geeignet, aber die Klaviatur eines 2000ers funktioniert prima.

3) Das Mega CD ist ein externes CD-ROM speziell für das 16-bittige Mega Drive, das CD^{32} eine komplette Multimedia-Maschine mit 32 Bit – sie arbeitet etwa doppelt so schnell und mit mehr Farben.

4) MPEG samt CD-Filmen kommt um Weihnachten, unser dazugehöriges Special im nächsten Heft. Die Datenhandschuhe werden hingegen noch etwas auf sich warten lassen.

5) Wollen wir doch schwer hoffen!

SCHILLERNDE ZUKUNFT

Ich habe mir vor einiger Zeit einen ultracoolen 1200er gekauft, stehe jetzt aber vor dem Problem, daß Commodore ja die neue CD^{32}-Konsole auf den Markt geworfen hat. Die würde ich mir natürlich gerne ebenfalls zulegen, doch ist Geld bekanntlich knapp, was Ihr sicher schon von Michael wißt. Die Lösung wäre ein CD-Laufwerk für den 1200er, aber kann man damit wirklich alle Games der Konsole zocken? Wenn ich eine Schiller-Floppy anschließen möchte, geht das ohne besonderen Hardwarezusatz?

fragt Heiko Staege aus Magdeburg.

Wie gesagt solltest Du nicht irgendein Laufwerk nehmen, sondern auf Commos demnächst erscheinende Spezialanfertigung warten. Mit der dürfte es dann auch weder Anschluß- noch irgendwelche Kompatibilitätsprobleme geben.

DER RAUSSCHMEISSER

1) Sehr geehrter Herr Unbelievable Amiga Joker, ich möchte Ihnen zum Erfolg Ihrer Zeitschrift gratulieren, habe allerdings einen wichtigen Verbesserungsvorschlag für Sie: Schmeißen Sie den Typen raus, der immer das Editorial schreibt! Sie, Herr Joker, müssen stets Ihren Kopf göbelnd oder grinsend für die Tests hinhalten, und dieser Kerl, der sich auf der ersten Seite Ihres Blattes austobt, grabscht sich (wie man hört) einen Großteil Ihres Geldes. Also werfen Sie ihn raus!
2) Ich weiß etwas, das Sie nicht wissen: Im Test zu „Ishar 1200" haben Sie geschrieben, daß man das Game nicht auf Festplatte installieren kann, und ihm deshalb wahrscheinlich sogar ein paar Prozente abgezogen. Nun, das Game hat zwar tatsächlich keine Installationsroutine, aber mit „CLICKDOS II" und den nötigen Assigns läuft es einwandfrei.
3) Als ich mein Abo bestellt habe, sagte ich ausdrücklich, daß ich im Abo-Lotto gewinnen möchte. Wo bleibt also der Preis, hä?
wundert sich Sönke Schmidt aus Stade.

Sehr geehrter Herr Schmidt, danke für Ihr Mitgefühl. Nun, Geld ist für mich zweitrangig (was mich schon mal sehr von besagtem Herrn auf der vorderen Seite unterscheidet), allerdings wäre ich tatsächlich dankbar, wenn ich nur noch für gute Games meinen Kopf hinhalten müßte – von den Übelkeitsanfällen habe ich schon ein Magengeschwür! Zum Abo-Lotto darf ich Ihnen folgendes ausrichten: Selbstverständlich haben Sie gewonnen. Nur leider war Ihr Preis so heiß, daß er uns glatt zwischen den Fingern geschmolzen ist. Na, vielleicht klappt's ja jetzt im Winter?
Soweit unser Joker, jetzt unser Kommentar zur vermeintlichen HD-Tauglichkeit: Tatsächlich laufen einige Games (aber durchaus nicht alle) auch dann von Festplatte, wenn man sie mangels Installroutine von Hand draufpackt. Das ist jedoch meist mit erheblicher Fummelei verbunden und erfordert nicht selten Vorkenntnisse oder gar Hilfs-Software. Wenn die betreffenden Games also ein paar Prozente abgezogen bekommen, geschieht es ihnen nur recht!

ARCHY & JOKER

Am besten gefällt mir Eure Leserbriefecke, aber auch die Tests sind ordentlich und übersichtlich. Kurzum: eine gelungene Zeitschrift! Wenn es so was doch bloß für mein System gäbe – ich bin nämlich stolzer Besitzer eines Archimedes. Warum ich dann den AJ lese? Weiß ich auch nicht so genau. Oder eigentlich doch, denn an sich wollte ich vor einem Jahr 'nen Amiga neben meinen alten 64er stellen, ließ mich dann aber doch vom Archi überzeugen. So muß ich eben darauf warten, daß irgendwann einmal ein brauchbarer Emulator erscheint oder gar ein Compi mit den vereinten Vorzügen beider Systeme geboren wird. Das würde das endgültige Aus für die DOSen bedeuten, und bis dahin lese ich auf alle Fälle weiterhin den AJ!
verspricht Karsten Mäke aus Dessau.

Auch wenn die Hoffnung auf einen Emulator bzw. „Amimedes" sich in absehbarer Zeit kaum erfüllen dürfte – jemand wie Dich halten wir für eines der schönsten Komplimente an unsere Arbeit!

MAILBOX

KAMPF DER SYSTEME

Jetzt könnte mein Lieblingsmagazin, der AJ, endlich in die Geschichte eingehen, denn gestern hatte ich eine göttliche Eingebung für die Idee des Jahrzehnts:

Alles beginnt mit einem harmlosen Wettbewerb im Amiga- wie auch PC Joker. Alle treuen Leser (notfalls auch die weniger treuen) werden dazu aufgefordert, ein Foto von sich einzuschicken. Und zwar eines in Boxerpose, also mit Shorts, Handschuhen und gefletschten Zähnen. Dazu ein kleines Vorstellungsschreiben etwa in folgendem Stil: „Heiße Dark Angel, kämpfe für den Amiga, bin 66 Kilo groß und wiege 1,80 Meter, komme aus Tiefenbach, kurzer Lebenslauf. Fahrt zur Hölle, Ihr mutierten Bürohengste!"

Nun wählt Ihr einige wackere Streiter für beide Systeme aus und stellt sie in den beiden Magazinen vor. Die Amiga-Fans wählen nachfolgend ihren Champion, und die PC-Freunde tun das gleiche. Summa summarum sind jetzt noch zwei Helden übriggeblieben; einer steigt für die „Freundin" in den Ring, der andere für die DOSe.

Nun wird es ein bißchen teuer, bitte trotzdem weiterlesen, Michael: Ihr ladet die beiden ins wunderschöne Grasbrunn ein, wo sie sich drei Prüfungen unterziehen müssen. Dabei handelt es sich nicht etwa um das Jonglieren von Kaffeetassen, sondern um das Zocken von Lieblingsspielen. Jeder der zwei Kandidaten hat nämlich seinen persönlichen Game-Hit im Gepäck, und in zwei Kampfrunden wird mal das eine, mal das andere Programm gezockt. Wer jeweils den höheren Score macht, kriegt einen Punkt. Zweitens wären vielleicht einige systembezogene Fragen zu beantworten – möge abermals der Bessere gewinnen. Tja, und dann steht eine Wortschlacht auf dem Programm, bei der man versuchen muß, den anderen unter den Tisch zu labern. Schlagfertigkeit, gute Argumente und ein Schiedsrichter entscheiden. Schließlich steht der Sieger fest (und damit auch das beste Computersystem), der Verlierer bekommt einen Lähm Boy, der Rechnerkrieg ist endlich vorbei, und alle erfreuen sich bester Gesundheit...

fabuliert Remo von Allmen aus Breitenbach in der Schweiz.

Superbe Idee! Ja, da merkt man gleich, daß Du aus Breitenbach kommst, jenem lauschigen Hort der Dichter und Denker, welcher zwar nicht ganz so tief ist wie Tiefenbach, dafür jedoch erheblich breitere Bewohner hat. Weil: So was kann einem einfach nur einfallen, wenn man so richtig breit ist! Aber mach Dir nix draus, so manche „göttliche Eingebung" stellt sich bei nüchterner Betrachtung als simpler Restallohol heraus...

SCHACH DEM SONDERHEFT

Ein Sonderheft zum Thema Strategie wäre von vielen anderen Zeitschriften sicher nicht so konsequent realisiert worden: Eure Empfehlungen sind informativ und werden von mir sehr wahrscheinlich beim Spielekauf berücksichtigt, da Ihr mich auf eine Reihe mir nicht so bekannter Games aufmerksam gemacht habt. Der Artikel zu den Schachprogrammen allerdings hat mir nicht so gut gefallen. Das fängt schon damit an, daß Ihr ein derart komplexes Thema auf zwei Seiten abhandelt – bereits auf vier Seiten hätte man soviel mehr dazu sagen können! Ein Spiel wie den „Chessmaster 3000" mit magersten sieben Zeilen abzufertigen, ist doch reine Aufzählerei...

Zum Schluß noch eine interessierte Frage: Wie habt Ihr die Programme eigentlich getestet? Und auf welche Weise habt Ihr den Umfang der Eröffnungsbibliothek oder die Spielstärke ermittelt?

neugiert Oliver Grimm aus Würzburg.

Schön, daß Dir unser Strategen-Mag gefällt – hätte Dir ein rei-

nes Schach-Sonderheft ebensogut gefallen? Will sagen: Um wirklich erschöpfend auf derart komplexe Spiele einzugehen, wären auch die von Dir anvisierten vier Seiten längst nicht genug gewesen. Der Artikel sollte vielmehr die gängigsten Programme mit ihren Vorzügen und Nachteilen vorstellen, wozu wir sie übrigens teils gegeneinander antreten ließen, teils gegen unseren Redaktions-Großmeister Manfred („Matt-Manni"). Für die Angaben zur Eröffnungsbibliothek dienten uns die Aussagen der Hersteller als Grundlage, die dann anhand diverser Schachbücher verifiziert wurden. Wärst Du also mit einem Remis einverstanden?

DER DINO-DIENER

Ja, so schnell geht das: Eben noch stellvertretender Kartonzerreißer in King Grahams Palastküche, schon hockt man arbeitslos auf der Straße. Nur weil ich die holde Prinzessin angebaggert habe. Dabei war sie auch angetan von mir – sie hatte mich schon bei der Hand ergriffen, und wir wollten in ihrer Kemenate Rumsibumsi machen, als der Alte dazwischenfuhr. Sie sollte was Standesgemäßes nehmen und sich nicht mit dem Personal einlassen, pah. Wenn Graham wüßte, welche Kneipen sein Töchterlein besucht, wenn sie mal gemütlich ein paar Bierchen verhaften will!

Na, so schlimm wurde es nicht. Eine nette Dinosaurierfamilie hat mich als Haustier adoptiert: Papa die Puschen bringen und die Zeitung holen – echt toll. Doch auch hier hocke ich schon wieder auf gepackten Koffern, denn Mutter Dino schleift in letzter Zeit so hingebungsvoll ihre Tranchiermesser, und mein Rauhfutter wird auch immer besser. Wollen die mich etwa in die Bratpfanne stecken? Wehe dem, der wehe tut!

Bevor es zu Ende geht: Wie wäre es mit einem Sonderheft voller Lösungen, gewürzt mit Programmierer-Interviews? Garniert mit einer Extra-Demogalerie? So, das hab' ich Euch gesagt. Nur um Euch das zu sagen, hab' ich das gesagt. Das mußte mal gesagt werden. Jetzt würgt mich einer von hinten. Bestimmt Brork... röchelt Olaf Bathke aus Tönning.

Olaf, Du siehst uns sprachlos – und das kommt weiß Gott nicht jeden Tag vor! Sollen wir uns gleich ans gewünschte Sonderheft machen, um vor weiteren Lebensbeichten dieser Art verschont zu bleiben? Würde es helfen, einem Sierra-Lustmolch wie Dir zu empfehlen, das nächste Mal doch lieber bei „Larry" vorbeizuschauen? Hast Du Dich in diese Fernsehserie mit den Dino-Puppen verirrt, oder geht im Jurassic Park doch mehr ab, als der Film vermuten läßt? Wir wissen es nicht, wir wissen nur eines: Hoffentlich macht Brork seinen Job gut!

SKANDAL IM SPERRBEZIRK

1) Um gleich mit der Tür ins Haus zu fallen: Ich bin bestürzt, schockiert, enttäuscht, beleidigt, betroffen, begeistert! Wollt Ihr den Joker zum Pornoheft verkommen lassen? Dieses Nacktfoto von Sascha Gundlach in der letzten Mailbox ist einfach ein Skandal. Wie konntet Ihr nur so tief sinken?
2) Sind noch weitere Wunder wie „Microcosm" in Mache? Da würde es sich ja lohnen, ein CD-ROM für den 1200er anzuschaffen…
3) Zeigt doch mehr von diesen Mutationen! Zum Beispiel von Brigitta zum Joker oder von Papa Joe zu Daisy!
4) Macht doch mal ein Sonderheft mit Berichten über Spiele-Entwicklungen. Oder einen Dungeon Blaster-Comic!
5) Ich bin Abonnent, und Ihr seid gut!
beruhigt uns Ole Schroeder aus Weddel.

1) Ja, das Bild war wirklich skandalös – sollte aber nur ein Test sein, ob Michaels neues Projekt („Päderasten Joker") Marktchancen hat. Aber wir ha-

MAILBOX

ben es ihm ja gleich gesagt…
2) Mit „Liberation" steht das erste Rollenspiel für Amiga-CDs schon vor der Tür, dahinter steht Software 2000 mit dem CD-Ballerknaller „Crossfire", weitere CD-Spezialitäten werden folgen – und Du zweifelst, ob sich die Anschaffung lohnt?!
3) Schick uns ein Foto von Dir, und wir versuchen es mal mit der Mutation „Vom Ole zum Menschen". Das wäre doch eine echte Herausforderung!
4) Kommt Zeit, kommen (mehr) Vorschläge. Kommen Vorschläge, kommt Sonderheft.
5) Besser als umgekehrt!

KILLER-CHIP

Demnächst will ich mir einen neuen Amiga zulegen, weiß jedoch nicht, ob es ein 1200er oder vielleicht das CD^{32} sein soll. Wozu würdet Ihr raten? Und jetzt was anderes: Die Raubkopierer behaupten doch stets, daß nur deshalb soviel kopiert wird, weil die Games zu teuer verkauft werden. Aber fast jeder Amiganer besitzt doch auch ein SNES oder eins von den Mega Drive-Dingsbumsen – und niemand regt sich darüber auf, daß deren Module locker einen Hunni und mehr kosten! Aber vielleicht könnte ja Commodore selbst etwas unternehmen, um die Raubkopiererei einzudämmen? Da wäre vielleicht an einen Chip zu denken, der das zu kopierende Programm einfach zerstört…
schwelgt Alexander Martinett aus Eschweiler-Dürwiß in Gewaltphantasien.

Raten würden wir Dir, bis Weihnachten zu warten; sollte das CD^{32}-kompatible CD-ROM für den 1200er bis dato nicht erhältlich sein (diese Kombination ist schließlich ideal), kannst Du immer noch zum CD^{32} selbst greifen. Raten würden wir Dir aber auch, Deine Phantasie etwas zu zügeln – oder willst Du nur wegen der Cracker auf völlig legale Sicherheitskopien Deiner Software verzichten?

OPTIK-POLITUR

Ich möchte mir für meinen Amiga 2000 eine Grafikkarte zulegen; sie soll aber Spiele-kompatibel sein, damit „Police Quest" und „Wing Commander" besser aussehen. Könnt Ihr mir eine empfehlen?
fragt Oliver Massiell aus Moorrege.

Zwar gibt es Grafikkarten für den Amiga, doch sind sie für Video-Anwendungen und dergleichen gedacht. Von Spielen werden solche Teile nicht unterstützt, eher im Gegenteil: So manches Game könnte dann schlicht den Dienst verweigern.

MAGER-MIX

Ich finde Eure Zeitschrift ja eigentlich ganz gut, aber sie „verASMt" zusehends, man denke nur an die November-Ausgabe mit den drei Seiten Werbung vorm Editorial und dann mageren 17 Tests. Ich mache mir ernsthafte Sorgen; könnt Ihr mich und andere beruhigen?
grübelt David Casper aus Köln.

Beruhigen sollen wir Dich? Was sorgt Dich denn eigentlich? Ob die Werbung vor oder nach Michaels Geschwall kommt, ist doch Jacke wie Hose, und getestet wird Monat für Monat alles, was man eben testen kann. Aber zu Deiner Beruhigung: Wie's aussieht, wird das wieder mehr!

DER BILDLICHE GLÜHSTRUMPF

Nachträglich alles Gute zum Vierjährigen, ein langes Leben und viel „Joker-Power" im Kampf gegen die Konkurrenz!
wünschen uns Andreas Worschech und „Freundin" aus Friesdorf.

Ja, das Thema ist schon überholt. Nein, sonderlich originell ist der Text nicht. Warum wir ihn trotzdem drucken? Na, weil er zu dieser schicken Karte gehört, über die wir uns tierisch gefreut haben – nehmt Euch gefälligst ein Beispiel!

GESCHENKT IST NOCH ZU TEUER?

Weihnachten hin, Einleitung her: Wir könnten ohne regelmäßige Leserbrief-Geschenke von Euch gar nicht leben, so sieht's doch aus! Und solche kleinen Geschenke erhalten nicht nur die Freundschaft, sie kosten Euch auch bloß ein bißchen Gehirnschmalz, einen Umschlag und zwei Briefmarken – all die Vorschläge, Anregungen und Fragen, all das Lob und das bißchen Kritik (das wir vertragen…) werden von uns nämlich persönlich beantwortet, falls RÜCKPORTO beiliegt. Ausländer verwenden dazu bitte Internationale Antwortscheine, und falls trotz allem keine Post von uns kommt, dann war Euer Schrieb wohl so interessant, daß wir ihn demnächst auf diesen Seiten bringen. Vergeßt bitte auch Euren Absender nicht, unsere Anschrift lautet immer noch:

JOKER VERLAG
„MAILBOX
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN

ELITE 2 - FRONTIER

MEGA HIT

Falls wirklich gut wird, was lange währt, müßte David Brabens zweiter Sternenhändler ein Traum von einer Fortsetzung sein – selten hat man uns ja sooo lange warten lassen. Und tatsächlich…

…kann Elite II den ultraklassischen Vorgänger noch übertrumpfen! Die alte Begeisterung stellt sich sofort wieder ein, sobald man in sein Raumschiff klettert und von Planet zu Planet eilt, um mit nunmehr 27 verschiedenen Waren zu schachern. Wer dabei reich wird, darf in Extras investieren, und wenn die nicht mehr in das Einstiegsmodell passen, wäre neuerdings gar an ein größeres Schifflein zu denken. Neu ist ebenfalls, daß unser real existierendes Sonnensystem samt näherer Umgebung als maßstabsgerechtes 3D-Modell eingebaut wurde. Daher ist nun auch nicht mehr Lave der Hauptstartpunkt, sondern ein Planet der Sonne Ross 154, knapp zehn Lichtjahre von der Erde entfernt.

In den weiteren Weiten des Alls dominieren dann allerdings wieder die Phantasiesterne; insgesamt haben die Astronomen von Konami etwa 1.000 Sonnen in der neuen Elite-Galaxis installiert, die von acht- bis zehntausend Planeten und Monden umlaufen werden. Viele davon sind besiedelt, und auf den meisten kann man sogar tatsächlich landen; darüber hinaus gibt's nach wie vor Orbitalstationen. Nach wie vor ist der Spieler auch keineswegs gezwungen, seine Brötchen als kosmischer Kaufmann zu verdienen, neben der Kopfgeldjägerei und dem Bergbau stehen jetzt auch Karrieren im Kurier- und Taxi-Gewerbe offen. Daß Brabens Universum immer noch von Space-Piraten unsicher gemacht wird, braucht wohl nicht extra erwähnt zu werden – wo blieben sonst die heißen Raumschlachten? Wer aus solchen Vektor-Gefechten ordentlich Abschüsse vorzuweisen hat, heimst Geld und Beförderungen ein – und wer weit genug befördert wurde, kommt irgendwann in den „Genuß" der wirklich heiklen und gefährlichen Aufträge…

Im Prinzip also alles wie gehabt, nur halt zeitgemäßer, komplexer und spannender. Das gilt auch für die Grafik aus teils animierten Datenblättern und die Action-Szenen – da insbesondere am 1200er, Kleinamiganer müssen ein spielbares Tempo leider mit Detailverlust erkaufen. Dennoch bietet allenfalls „Wing Commander" beeindruckendere Laserschlachten, kann dafür aber weder mit tollen Planetenlandungen noch mit annähernd soviel Spieltiefe aufwarten. Viele Musikstücke (inkl. des berühmten „Andockwalzers") sowie allerlei feine FX erfreuen den Sternen-Captain schließlich ebenso wie die ordentliche Maus-/Stick-Steuerung, die nunmehr übrigens von Beginn an einen Autopiloten bietet.

Die schlechte Nachricht zum Schluß: Es trudeln ein paar Exemplare durchs Software-All, mit denen das Rückwärts-Schießen nahezu unmöglich ist. Doch sind sie erstens selten, verraten wir zweitens im Know How, wie Ihr eine solche Bug-Version ruckzuck erkennen könnt, und ändern sie drittens nichts am Fazit – Elite II ist ein spielerischer Hochgenuß! (jn)

ELITE 2 – FRONTIER
(GAMETEK/KONAMI)
WELTRAUM-HANDEL

91% „KOSMISCH"

GRAFIK	82%
ANIMATION	79%
MUSIK	84%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	79%
DAUERSPASS	94%

FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 89,-	
SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	2	JA
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE	
DEUTSCH	KOMPLETT	

Fair play? Nein danke!

CRAZY SPORTS FOOTBALL

So ein Footballfeld ist ja von Natur aus kein Streichelzoo, aber in dieser Fantasy-Variante geht's noch mal ein paar Nummern härter zur Sache. Wer also seinerzeit „M.U.D.S." gemocht hat, sollte jetzt die Augen spitzen!

Nicht umsonst nennt sich die englische Version „Brutal Sports Football", denn dieses (un-) sportliche Brutalogame fegt tatsächlich sämtliche Benimmregeln einfach vom Rasen. Insgesamt acht Barbarenstämme kämpfen hier mit allen Mitteln in Einzelspielen, dem Ligamodus oder in einem K.O.-Wettbewerb um Tore, Punkte und gegnerische Köpfe. Sie alle können von menschlichen Chefs übernommen werden, in der Arena sind aber höchstens zwei Homo sapiens auf einmal zugelassen. Dabei bestehen grundsätzlich zwei Möglichkeiten zum Matchgewinn: Entweder man erzielt mehr Tore als der Gegner – oder man dezimiert dessen siebenköpfige Mannschaft durch harten Körpereinsatz auf einen einzigen Spieler.

Nach der Teamwahl stehen sich die Kontrahenten auf dem schräg von oben gezeigten und etwas ruckelig scrollenden Schlachtfeld gegenüber. Am oberen Bildrand befinden sich ein Mini-Radar à la „Goal!" sowie eine Balkenanzeige, die Aufschluß über die Restenergie der einzelnen Kämpfer gibt. Sobald diese auf Null sinkt, kullert der Kopf des entsprechenden Spielers herunter, so daß er für den Rest der Zeit die Gegend zweigeteilt verunziert. Es sei denn, jemand verwechselt seinen Kopf mit dem Lederei und bugsiert ihn aus Versehen mit kräftigen Tritten zur gegnerischen Endzone...

Nachdem die üblichen Footballregeln hier ohnehin nur am Rande interessieren, liegen auf dem Spielfeld allerlei belebende Extras herum. So erhöhen eingesammelte Hasen

zeitweilig die Schnelligkeit, Schildkröten bewirken das Gegenteil, und Schwerter erleichtern das Köpfen der Sportskameraden ungemein. Schilde bieten Schutz, eiserne Handschuhe erhöhen die Schlagkraft, und die Bomben sind zum wortwörtlichen Aufsprengen der gegnerischen Verteidigungslinien gedacht. Es gibt lediglich die Einschränkung, daß jeder Recke immer nur einen Gegenstand (oder den Ball) mit sich herumtragen darf. Steht das Spiel nach Ablauf der regulären Spielzeit immer noch unentschieden, geht's in die Verlängerung – dann wird das Lederei gleich ganz weggelassen, statt dessen ist so lange Prügeln pur angesagt, bis ein Team schließlich zum Solisten zusammengeschrumpft ist. Im Anschluß werden die Preisgelder verteilt, mit denen man seine Jungs in einer „Heilungs-Maschine" wieder für das nächste Sportereignis fit macht.

Da uns zum Test noch die Urversion vorlag, können wir Euch nicht versprechen, daß die deutsche Ausführung wirklich zwei Disks enthält. Nichts ändern wird sich dagegen an der gut animierten Grafik, dem martialischen Schlachtensound und der rundum gelungenen Stick-Steuerung. Actionliebhaber, Metzger und andere Orks werden somit sicher ihren Spaß mit dem Game haben – ernsthaftere Sportler bleiben indessen besser bei „John Madden Football", und die BPS guckt hoffentlich gerade woanders hin... (md)

PC Leinwandaufnahme

Amiga Leinwandaufnahme

PC Leinwandaufnahme

Amiga Leinwandaufnahme

DAVID
BRABEN
PRÄSENTIERT

FRONTIER
ELITE II

1985 - ELITE

"Elite. Ein Spiel? Nein, ein Lebensstil!"
Personal Computer World Magazine

1993 - FRONTIER - ELITE II

"Das ultimative Weltraumabenteuer.
In diesem Jahrzehnt stellt Frontier bei Computerspielen
den größten Schritt nach vorne dar."
CU Amiga – 97%

Nur die Besten reifen mit der Zeit

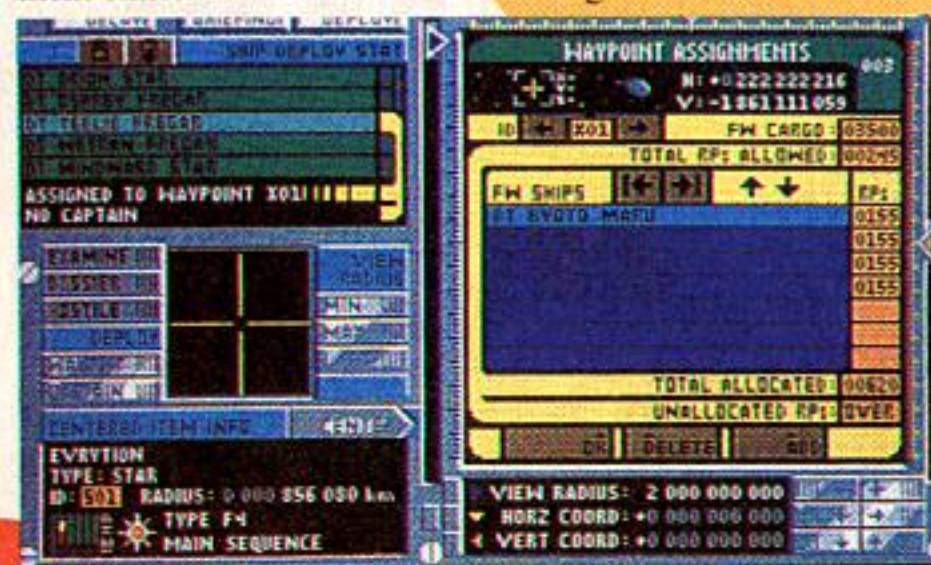
Vertrieb: RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH · 41564 Kaarst · Bruchweg 128-132
Tel. 02131/607-0 · Fax 02131/607111 · Schweiz: Thali AG · Österreich: Darius

GAMETEK

Erhältlich für PC, Amiga, Atari ST

Rules of Engagement 2

Teil eins dieses etwas biederen Weltraumstrategicals verstaubt trotz aller Komplexität seit etwa zwei Jahren in den Händlerregalen – der Nachfolger hätte ein besseres Schicksal verdient…

Sicher, spielerisch hat sich in den vergangenen Monaten kaum etwas im All getan. Freilich, satte Space-Action sucht man auch hier wieder vergeblich. Und dennoch ist das ausgeklügelte Gameplay durchaus nicht ohne: Um das von Menschen bewohnte Universum vor bösen Aliens zu beschützen, bekommt der Spieler die Befehlsgewalt über eine Raumschiffflotte und wahre Menüberge. Nach dem Zurechtbasteln eines Commanders darf er sich bei den vier Szenarien mit jeweils rund acht Einsätzen bedienen, wobei die Raumarmada vom Hauptschiff aus gesteuert und immer dorthin beordert wird, wo's gerade brennt. Die Flotte sorgt dann für die unverzügliche Vernichtung der Aggressoren, anschließend geht's zwecks Reparatur und Aufrüstung zurück ins Trockendock – im Erfolgsfall winken gesteigerte Commander-Fähigkeiten und eventuell auch Beförderungen.

Mit dem beigefügten Editor lassen sich auch eigene Szenarien stricken, so wie überhaupt fast alle Elemente der Weltraumrangelei frei variierbar sind. Im krassen Gegensatz zu der gebotenen Komplexität steht die reichlich karge Präsentation aus (von den wenigen Zwischenbildern mal abgesehen) spartanischer Grafik und mickrigen Sound-FX. Dafür sorgt die übersichtliche Maus-/Menüsteuerung für Durchblick im All und das flexible Gameplay für ein Maximum an Bewegungsfreiheit. Und somit landet Impressions' Raumvehikel, das übrigens mit dem Space-Oldie „Breach 2" erweiterbar ist und ein Zweitlaufwerk *oder* eine Festplatte benötigt, halt doch noch auf den mittleren Bewertungsrängen. (md)

RULES OF ENGAGEMENT 2	
(IMPRESSIONS)	
WELTRAUM-STRATEGIE	
58% „BETULICH"	
GRAFIK	30%
ANIMATION	24%
MUSIK	–
SOUND-FX	22%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	62%
VARIABEL	
PREIS	DM 99,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	ANLEITUNG

When Two Worlds War

Das eine oder andere brauchbare Game hat Impressions schon zustande gebracht, jetzt wollten die Engländer scheinbar mal wieder ihre Flop-Statistik aufbessern – Gratulation, diese Operation ist geglückt!

Ja, was hier auf den ersten Blick wie ein ganz akzeptables Militär-Strategical aussieht, entpuppt sich bei näherem Hinsehen als ebenso hyperkomplexer wie unübersichtlicher Truppen-Verschiebebahnhof, bei dem der verzweifelte Spieler in Echtzeit einen feindlichen Planeten bekriegen soll.

Zunächst krallt man sich also eins der Fertig-Szenarios oder bastelt per mitgeliefertem Editor selbst eines zusammen. Anschließend muß man seinen frisch gekürten Heimatplaneten in Windeseile mit Laboratorien, Farmen, Militärstützpunkten, Werkstätten und Minen bestücken, um die Produktion von Panzern, Flugzeugen, U-Booten, Transportern oder Raumschiffen anzuleiern. Die intensive Forschungs- und Rüstungstätigkeit führt dann schließlich zu einem technologischen Niveau, auf dem man den Planeten des Gegners ausfindig machen und mit einem kleinen Überfall erfreuen kann, ehe dieser seinerseits zuschlägt. Im Prinzip alles wunderbar, nur ist die eigene Armee hier kaum in den Griff zu kriegen: Der Hauptfeind des Spielers ist die wahnwitzige Icon-/Menü-Flut, mit der er die winzigen Einheiten über die grob gezeichnete Planetenoberfläche bugsieren soll. Dazu bezieht sich die Anleitung auf die bereits erschienene PC-Version, während das dort enthaltene Tutorial und vor allem die Zwei-Spieler-Option bei der Umsetzung auf der Strecke blieben. Wen schert es da noch, daß der Sound lediglich aus dem Titelsong sowie einigen Piepstönen besteht und der Packung gleich die spezielle 1200er-Version beiliegt? (md)

WHEN TWO WORLDS WAR	
(IMPRESSIONS)	
MILITÄR-STRATEGIE	
24% „UNSTEUERBAR"	
GRAFIK	32%
ANIMATION	21%
MUSIK	30%
SOUND-FX	19%
HANDHABUNG	19%
DAUERSPASS	26%
VARIABEL	
PREIS	DM 99,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

Was für eine Hetze: Kaum stolpert man mit hängender Zunge und tränenden Augen von der Kölner Messe heim in den bajuwarischen Grasbrunnen, schon steht Michael wieder im Büro – einen Waschkorb voller Briefe in der Hand und ein aufmunterndes „Auszählen, aber fix!" auf den Lippen...

Bitte, habe ich halt gezählt. Nach einer ersten vorsichtigen Hochrechnung konnte ich dem Big Boß folgendes vermelden: Er hat exakt zwei Augen (interessanterweise eines links, das andere rechts von der Nase), ebenso viele Ohren und etwa zehn Finger. Nachdem letztere gefährlich nahe an meine Gurgel schnellten, machte ich mich doch lieber über den Waschkorb bzw. Eure Top Twenty her. Gebracht hat das freilich nicht viel, außer den üblichen Verschiebungen natürlich – ja, selbst unter den Neuzugängen finden sich einige alte Bekannte. Dafür ist mal wieder ein frischer Winterwind durch die Verkaufscharts gefegt; oder war's gar Väterchen Frost?

Na, Väterchen Frust war es jedenfalls nicht, der mußte nämlich Litho-Uli (genau, das ist der Bruder von Litho-Karl) und unserer Büro-Prinzessin Christine bei der Auswahl ihres Personal Hit Shits behilflich sein. Ähnliches gilt für Uncle Sam und Good Ol' Tommy, denen wir diesmal die Special Charts mit den besten noch erhältlichen Games kleinerer Hersteller aus England und Amerika verdanken. Im Januar schauen wir unter dieser Rubrik mal nach, was sich in den vergangenen Jahren an der Simulanten-Front getan hat. Dann schauen auch Satz-Paul (der dritte Bruder aus Karls Familienlithographie) und Allround-Gabi nach, welche Games sie am wenigsten leiden können – während Ihr jetzt bitte nachschaut, ob Ihr folgende Spiele nicht sogar besonders gut leiden könnt:

1 x Zool für A1200
1 x Nigel Mansell für A 1200
1 x Premier Manager 2

Findet Ihr gut? Wir auch, am besten aber finden wir, daß Ihr die Teile umsonst abgreifen könnt! Sie werden nämlich diesen Monat unter all jenen verlost, die zum Gelingen der nächsten Top Twenty beitragen – indem sie uns ein Kärtchen mit ihren derzeitigen Favoriten schicken. Apropos: Zum Gelingen dieser Verlosung hat wie schon im letzten Heft der spendable Leser Hans Diewald beigetragen, indem er den 1200er-Zool stiftete. An dieser Stelle daher nochmals heißen Dank dem edlen Menschen! An letzter Stelle sei nochmals darauf hingewiesen, daß aus naheliegenden Gründen nur Leute mit leserlichem Absender gewinnen können. Und unter denen wiederum nur solche, die den Heimathafen unserer Galeere für Joker-Zählsklaven kennen. Damit auch Ihr Euch zu dieser glücklichen Minderheit rechnen könnt, sei die Adresse hiermit verraten:

Joker Verlag
„Up & Down"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

DIE ERHÄLTLICHEN TOP-GAMES DIVERSER HERSTELLER AUS GB/USA

1.	INDIANA JONES IV (Lucas Arts)	91%
2.	JAGUAR XJ 220 (Core Design)	89%
3.	MONKEY ISLAND II (Lucas Arts)	87%
4.	ARABIAN NIGHTS (Krisalis)	86%
5.	ELVIRA II (Accolade)	86%
6.	PINBALL DREAMS (21st Century)	86%
7.	LOST VIKINGS (Interplay)	85%
8.	BODY BLOWS (Team 17)	84%
9.	PINBALL FANTASIES (21st Century)	83%
10.	WAXWORKS (Accolade)	82%

DIE GROSSEN 10

1. (1) BUNDESLIGA MANAGER PROF.	39
2. (2) MONKEY ISLAND II	32
3. (3) INDIANA JONES IV	31
4. (6) EISHOCKEY MANAGER	13
5. (4) WING COMMANDER	11
6. (5) PINBALL DREAMS	5
7. (8) MAD TV	5
8. (7) MONKEY ISLAND	4
9. (9) LOTUS III	4
10. (-) CHAOS ENGINE	2

TOP SELLER DES JAHRES

1. (1) WING COMMANDER
2. (2) HISTORYLINE
3. (4) INDIANA JONES IV
4. (3) PINBALL FANTASIES
5. (7) EISHOCKEY MANAGER
6. (5) LEMMINGS 2
7. (6) DER PATRIZIER
8. (9) STREETFIGHTER 2
9. (-) SYNDICATE
10. (8) SENSIBLE SOCCER 92/93

PERSONAL HIT SHIT

Christine

1. AIR WARRIOR
2. FIREHAWK
3. CYBERBLAST
4. FIGHTER DUEL
5. ALIEN WORLD

Uli

1. BUNNY BRICKS
2. JUNGLE BOY
3. TOP BANANA
4. POPEYE 2
5. FLOOR 13

TOP TWENTY

1.	(3)	BUNDESLIGA MANAGER PROF.
2.	(1)	EISHOCKEY MANAGER
3.	(2)	INDIANA JONES IV
4.	(6)	MONKEY ISLAND II
5.	(5)	WING COMMANDER
6.	(7)	CIVILIZATION
7.	(10)	MAD TV
8.	(15)	GOAL!
9.	(13)	LEMMINGS 2
10.	(14)	LOTUS III
11.	(17)	HISTORYLINE
12.	(19)	SYNDICATE
13.	(4)	CHAOS ENGINE
14.	(-)	DUNE 2
15.	(8)	PINBALL FANTASIES
16.	(16)	DESERT STRIKE
17.	(12)	SENSIBLE SOCCER
18.	(-)	BURNTIME
19.	(-)	BATTLE ISLE
20.	(-)	1869

TOP SELLER

1.	(-)	OVERDRIVE
2.	(-)	DOGFIGHT
3.	(1)	SYNDICATE
4.	(-)	COMBAT AIR PATROL
5.	(8)	STREETFIGHTER 2
6.	(5)	FLASHBACK
7.	(6)	DUNE 2
8.	(-)	AIR FORCE COMMANDER
9.	(-)	QWAK
10.	(7)	GUNSHIP 2000
11.	(4)	GOAL!
12.	(12)	EISHOCKEY MANAGER
13.	(3)	WING COMMANDER
14.	(11)	BUNDESLIGA MANAGER PROF.
15.	(-)	SOCCER KID
16.	(16)	LEMMINGS 2
17.	(-)	CIVILIZATION
18.	(-)	1990 – 93er EDITION
19.	(-)	DER PATRIZIER
20.	(-)	ONE STEP BEYOND

Und wieder einmal hat unser Szene-Maulwurf Dr. Freak eine kleine Sensation ausgegraben: Ein Interview mit dem Chef eines Softwarehauses, das ausschließlich Spiele von ehemaligen Szene-Leuten veröffentlicht!

Einst war Richard Holmes selbst aktives Szene-Mitglied, doch seit einem Jahr arbeitet er für den englischen Spieledistributor Kompart und leitet gleichzeitig das davon unabhängige Label „Black Legend". Ich unterhielt mich also mit einem Mann, der beide Seiten dieses Geschäfts aus eigener Erfahrung kennt – übrigens in einem recht interessanten Deutsch, da Richards familiäre Wurzeln sowohl nach England als auch in die Schweiz reichen. Hier nun die „Übersetzung"…

?: *Richard, wer arbeitet denn so alles für Black Legend – sind darunter auch bekannte Szene-Namen?*

RH: Um naheliegenden Irrtümern vorzubeugen, möchte ich dazu zuerst zwei Vorbemerkungen machen. Einmal kommen die meisten der Jungs genau wie ich aus der Demoszene, hatten und haben mit dem Cracken also nichts am Hut. Außerdem ist es ein bißchen mißverständlich, wenn ich jetzt einfach alle möglichen Gruppennamen aufzähle, denn man muß hier sehr genau zwischen den einzelnen Länderfraktionen unterscheiden. Ein gutes Beispiel dafür sind die Silents: Ehemalige Mitglieder des schwedischen Teils dieser Demogruppe haben vor einiger Zeit für 21st Century „Pinball Dreams" gemacht, während wir ihre norwegischen und finnischen Kollegen unter Vertrag haben.

?: *Okay, aber jetzt mußt du mir schon ein paar Namen sagen!*

RH: Na gut, also ziemlich bekannt sind etwa Alcatraz, Kefrens, Sanity, Complex, Melon Design, Absolute und Analog. Doch wie gesagt, manchmal sind es vielleicht bloß zwei, drei Leute oder ein einzelner Musiker, der dazu gehört bzw. gehörte. Außerdem ist noch vieles in der Mache, z.B. verhandeln wir momentan mit dem ungarischen Team I/O-Product, das „Abandoned Places 1 & 2" geschrieben hat, weil wir gerne den dritten Teil herausbringen würden.

?: *Man hört immer wieder, daß Ex-Szenefreaks bei den Softwarefirmen nicht so beliebt sind, weil sie ihre Projekte oft mittendrin aufgeben – wie sind da deine Erfahrungen?*

RH: Na ja, einige springen schon ab, sobald sie merken, daß Spiele programmieren in richtige Arbeit ausarten kann. Aber wir handhaben das ganz simpel: Wer seine Arbeit abliefert, wird dafür bezahlt – wer nicht, der nicht.

?: *Und das funktioniert?*

RH: Ja, wir setzen die Leute aber auch nicht so unter Druck. Einige hätten ihre Spiele z.B. schon letztes Frühjahr fertig machen sollen, aber wir geben ihnen einfach die Zeit, dann kommt auch was Vernünftiges heraus.

?: *Wie kommt ihr überhaupt an die Leute ran, wo findet man arbeitswütige Szene-Aussteiger?*

RH: Zum Beispiel auf Partys.

?: *Du meinst Copypartys?*

RH: Nö, die sind praktisch ausgestorben, seit man sich per Modem die neueste Soft in zwei Minuten besorgen kann. Nein, ich meine Demopartys. „The Party" in Dänemark hatte letztes Mal 3.000 Besucher, und auf der Assembly Party im Juli waren auch 1.500 Leute, die teilweise sogar aus Spanien angereist kamen.

?: *Und da trifft man wirklich die Allerbesten? Sind die sich nicht zu schade, extra so einen Aufwand zu treiben?*

RH: Ach weißt du, für eine Preissumme von 10.000 Mark hocken sich auch die Allerbesten ein paar Monate vor den Computer und fahren dann nach Helsinki!

?: *Gut, sprechen wir mal von Black Legend – wie siehst du selbst den Unterschied zu anderen Softwarehäusern?*

RH: Wir wollen Spiele zum fairen Preis anbieten! Mein persönlicher Traum wäre es, daß alle ihre Preise um zwei Drittel senken, dafür kauft dann auch jeder, was er spielen möchte. Für 59 Mark werden wir z.B. „Moscow Nights" mit 20 kniffeligen Denkspielen aus Rußland auf den Markt bringen, und dann kommt das Plattformgame „Fatman". Das wird zwar 69 Märker kosten, aber auch jede einzelne wert sein.

?: *Eine in diesem Zusammenhang fast etwas ketzerische Frage – haben Eure Spiele einen Kopierschutz?*

RH: So was wird uns sehr häufig angeboten, aber wir werden auf andere Weise zu verhindern wissen, daß unsere Sachen gecrackt werden. Wie, möchte ich lieber nicht verraten...

Aus Platzgründen muß ich das Interview an dieser heiklen Stelle leider unterbrechen – nächsten Monat folgen der Rest und ein paar interessante Szene-News obendrein! Euer

Artnr: 25793 DM 79,85

Artnr: 27923 DM 79,85

Artnr: 28733 DM 59,85

Artnr: 26893 DM 85,85

Artnr: 25023 DM 79,85

Artnr: 25803 DM 79,85

Artnr: 26413 DM 41,85 Artnr: 25693 DM 55,85

Artnr: 28043 DM 79,85

Artnr: 26973 DM 79,85

FAST A3 bestellen unter 089-32909981

Amiga (1 MB RAM)

ArtNr.	Titel		Preis
26007	1869	d	66,85
26017	A-Train	d	79,85
25867	Abandoned Places 2	d	66,85
26047	Aces Of The Great War	a	34,85
26167	Airbus A320 Edition Europa	a	66,85
26897	Airbus A320 Edition USA	a	85,85
28237	Alien 3	a	47,85
28273	Alien Breed 2	a	47,85
26227	Ancient Art Of War In The Skies	a	59,85
27207	Anstoss	d	66,85
25167	Apocalypse	a	47,85
26827	Arabian Nights	d	59,85
26277	Archer McLean´s Pool Billard	a	47,85
28287	ATAC	a	66,85
26337	B-17 Flying Fortress	a	66,85
26347	B.C. Kid	a	47,85
28337	Ballistic Diplomacy	d	37,85
26367	Bane Of The Cosmic Forge	a	66,85
26407	Bat 2	d	73,85
26427	Battle Chess 2	a	55,85
26457	Battle Isle Data Disk 1	a	41,85
25577	Battle Isle Data Disk 2	a	47,85
29917	Battle Team (Isle + Data 1)	a	66,85
29837	Bazooka Sue	d	79,85
28347	Bill´s Tomato Game	a	59,85
26497	Birds Of Prey	a	66,85
28357	Blastar	a	47,85
25667	Body Blows	a	47,85
28367	Body Blows Galactic	a	47,85
26527	Buck Rogers 2	d	
26547	Bug Bomber	a	55,85
26557	Bundesliga Manager Profess. 2.0	d	66,85
25227	Burntime	d	66,85
26597	Campaign	d	73,85
25247	Campaign Data	d	41,85
26657	Castles 1	a	59,85
26697	Catch'em	a	47,85
26727	Chaos Engine	a	47,85
28267	Chuck Rock 2 - Son Of Chuck	a	47,85
26757	Civilization	d	76,85
26577	Combat Air Patrol	a	59,85
29907	Conquestador	d	66,85
29967	Conquestador Data Disk	d	37,85
29067	Cool World	a	66,85
29247	Covert Action	a	76,85
27737	Creatures	a	47,85
26847	Creepers	a	47,85
26867	Cruise For A Corpse	d	59,85
26887	Curse Of Enchantia	a	79,85
26917	Cytron	a	59,85
26927	D/Generation	a	39,85
27027	Daughter Of Serpents	d	73,85
26987	Darkseed 1.5	d	73,85
27017	Das Schwarze Auge	d	73,85
28377	Delivery Agent	d	37,85
27067	Der Patrizier	d	66,85
25657	Desert Strike	a	55,85
28477	Die Siedler	d	79,85
25817	Dogfight	a	66,85
27147	Dune 2 - Battle For Arrakis	d	55,85
27167	Dungeon Master / Chaos Strikes Bacl	a	59,85
27177	Dynablaster	a	59,85
27187	Dynatech	d	55,85
25807	Eishockey Manager	d	73,85
27237	Elysium	d	66,85
29987	Erben des Throns	d	66,85
27307	Eye Of The Beholder 2	d	79,85
27317	F-117A Nighthawk 2.0	a	66,85
25587	Fallen Empire	d	79,85
27407	Fire And Ice	a	47,85
28517	Flashback	d	59,85
27437	Formula One Grand Prix	a	76,85

ArtNr.	Titel		Preis
28067	Goal!	d	59,85
27487	Gobliins 1	d	59,85
27497	Gobliins 2	d	66,85
27557	Gunship 2000	a	66,85
25797	Hannibal	d	66,85
26107	Hattrick!	d	66,85
27677	Hexuma	d	79,85
27687	Hired Guns	a	66,85
27697	History Line 1914-1918	d	79,85
28577	Hook	d	59,85
26877	Human Race	d	66,85
27727	Humans	d	55,85
27777	Indiana Jones 3	d	59,85
27787	Indiana Jones 4	d	79,85
27807	Ishar - Legend Of The Fortress	d	55,85
25787	Jonathan	d	79,85
26207	Jurassic Park	d	59,85
27867	KGB	d	55,85
28627	Knights Of The Sky	a	76,85
27987	Legend Of Kyrandia	a	73,85
27997	Legends Of Valour	d	79,85
28037	Lemmings 1	a	55,85
28047	Lemmings 2 - The Tribes	a	59,85
25907	Lionheart	a	55,85
28147	Locomotion	d	55,85
28157	Lord Of The Rings 1	a	59,85
26037	Lothar Matthäus Fußball	d	59,85
28177	Lotus 3 - Ultimate Challenge	a	47,85
26267	Mad News	d	66,85
28217	Mad TV	d	66,85
25757	McDonald Land	a	47,85
28317	Mega Lo Mania + First Samurai	a	59,85
28387	Microprose Master Golf	a	76,85
28397	Might & Magic 3	d	59,85
28437	Monkey Island 1	d	66,85
28447	Monkey Island 2	d	79,85
25317	Morph	a	47,85
27267	Mortal Kombat	a	55,85
25337	Napoleonics	a	66,85
25887	Nick Faldo´s Championship Golf	d	79,85
28767	Nicky Boom 2	d	59,85
28487	Nigel Mansell's World Champ.	a	55,85
28497	No Second Prize	a	55,85
27577	One Step Beyond	a	47,85
28787	Overdrive	a	47,85
27297	Penthouse Hot Numbers Deluxe	d	55,85
28547	Perfect General	d	73,85
28557	Perfect General Data Disk	a	47,85
28587	PGA Tour Golf Plus	a	59,85
28597	Pinball Dreams	a	47,85
28607	Pinball Fantasies	a	55,85
29957	Piracy On The High Seas	e	66,85
28617	Pirates!	a	31,85
28657	Pools Of Darkness	d	66,85
29137	Populous 1 + Sim City	a	66,85
28677	Populous 1 World Editor	a	31,85
28687	Populous 2	d	59,85
28697	Populous 2 Challenge Disk	a	31,85
28707	Populous 2 Plus	a	66,85
28717	Powermonger	a	59,85
28727	Powermonger Data Disk	a	31,85
29117	Putty	a	47,85
28827	Railroad Tycoon	a	76,85
28847	Rampart	a	59,85
28857	Reach For The Skies	a	55,85
28797	Risky Woods	a	55,85
28947	Road Rash	a	55,85
28977	Rome AD 92	a	59,85
29047	Sensible Soccer 92/93	a	47,85
29057	Shadow Of The Beast 3	a	59,85
29087	Shuttle	d	55,85
29107	Silent Service 2	a	76,85
29127	Sim Ant	d	79,85
25007	Sim City Deluxe	a	79,85

ArtNr.	Titel		Preis
29177	Sim Earth	d	79,85
29187	Sim Life	d	79,85
29197	Sky Cabbie	a	55,85
28867	Soccer Kid	a	59,85
29207	Space Crusade	d	59,85
25727	Space Hulk	a	63,85
29227	Space Quest 4	d	59,85
29257	Special Forces	a	76,85
29357	Steel Empire	a	59,85
29997	Steigenberger Hotelmanager	d	47,85
29387	Street Fighter 2	a	55,85
29437	Super Hero	a	59,85
29297	Super Sports Challenge	a	66,85
29447	Super Tetris	a	69,85
26777	Superfrog	a	47,85
28967	Syndicate	d	59,85
25217	The Lost Vikings	d	66,85
29497	Their Finest Hour	a	66,85
29507	Their Finest Hour Mission	a	31,85
25697	Transarctica	d	55,85
26097	Traps 'n' Treasuers	a	59,85
29537	Trolls	a	47,85
28897	Turrican 3	a	59,85
28907	Uridium 2	a	59,85
29667	Walker	a	55,85
25097	War In The Gulf	d	66,85
29677	Waxworks	d	59,85
28937	Ween	d	66,85
25687	Whale's Voyage	d	59,85
25207	Worlds Of Legend	e	47,85
25997	WWF European Rampage	a	59,85
26967	Yo! Joe!	a	55,85
29887	Zool	a	47,85
28957	Zool 2	a	47,85
29897	Zyconix	a	39,85

Amiga 1200/4000

ArtNr.	Titel		Preis
26008	1869	d	66,85
28278	Alien Breed 2	a	55,85
27208	Anstoss	d	66,85
28368	Body Blows Galactic	a	55,85
25228	Burntime	d	66,85
27188	Dynatech	d	55,85
27238	Elysium	d	66,85
26108	Hattrick!	d	66,85
27808	Ishar - Legend Of The Fortress	d	59,85
28528	Ishar 2 - Messengers Of Doom	d	59,85
26208	Jurassic Park	a	59,85
27928	King´s Quest 6	a	79,85
27298	Penthouse Hot Numbers Deluxe	d	55,85
25138	Robocod	a	49,85
29188	Sim Life	d	79,85
28867	Soccer Kid	a	59,85
25698	Transarctica	d	55,85
25688	Whale´s Voyage	d	59,85
29758	Wing Commander 1	a	59,85
29888	Zool	a	49,85
28958	Zool 2	a	49,85

Amiga CD32

ArtNr.	Titel		Preis
26209	Jurassic Park	a	59,85
28609	Pinball Fantasies	a	59,85
29049	Sensible Soccer	a	59,85
28869	Soccer Kid	a	59,85
29889	Zool	a	55,85

Competition Pro Joysticks

ArtNr.	Titel	Preis
13006	Mini schwarz	24,85
13008	Mini transparent	27,85
13009	Mini Special Edition	27,85
13010	Star Mini	31,85
13017	Star transparent-blau	31,85
13018	Standard schwarz	22,85
13019	Standard transparent	25,85

Artnr: 25593 DM 79,85

Artnr: 26136 DM 119,85

Artnr: 29383 DM 59,85 Artnr: 25723 DM 79,85

Artnr: 28183 DM 85,85 Artnr: 28963 DM 79,85

Gesamtliste mit ca. 1500 Hard & Softwareprodukten abrufen per Faxabruf: Fax:089-329099-12.-14,-18.

Spieleveröffentlichungstermine: 089-32909940

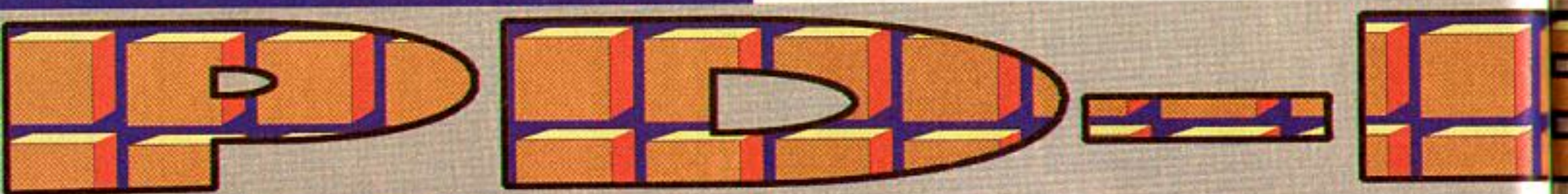
schriftliche Anfragen/Bestellungen an:

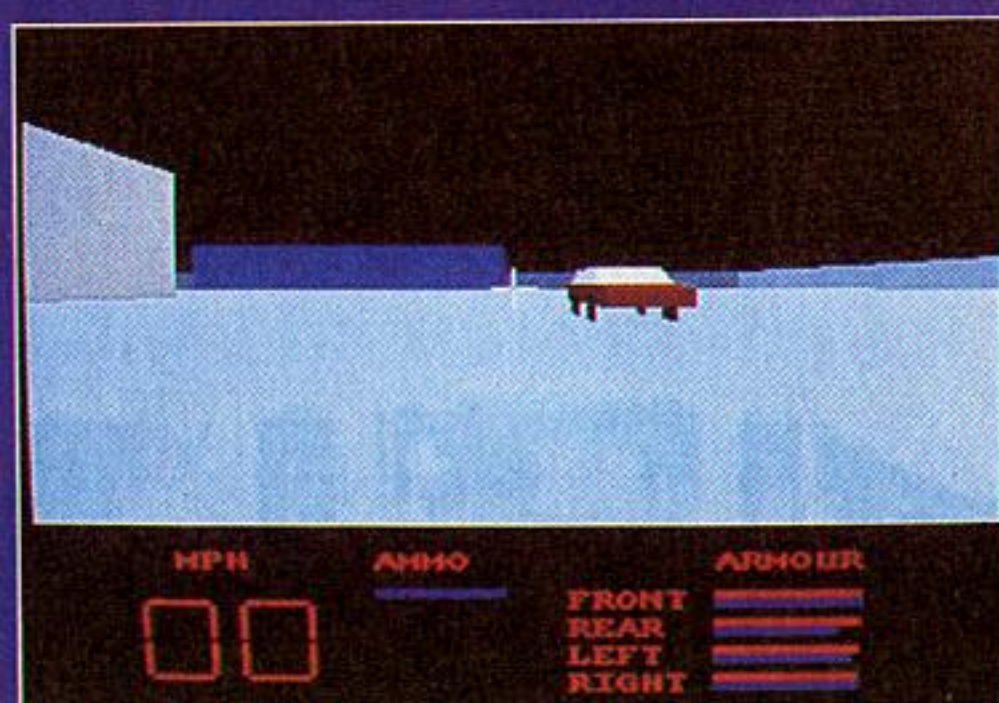
A3 Computer GmbH
Schleißheimer Str.92
D-85748 Garching
Tel.:089-32909981
Fax.:089-32909990

Abholcenter München:
M80, Steinstr.3
Tel.:089-6886846

Druckfehler und Irrtum vorbehalten, Preisänderungen möglich.
Inland: Lieferung gegen Nachnahme oder Euroscheck.
Nachnahmeversandspesen: bis 2 Spiele 10,50, ab 3 Spiele 17,-
Euroscheckversandspesen: anzahlunabhängig DM 8,-
A/CH/I: nur EC, Preise - 15% + DM 17,-;
e=engl. Version; a=engl. Version mit dt. Anleitung; d=komplett deutsche Version,
xxxx3 ..PC, xxxx6 ...CD;

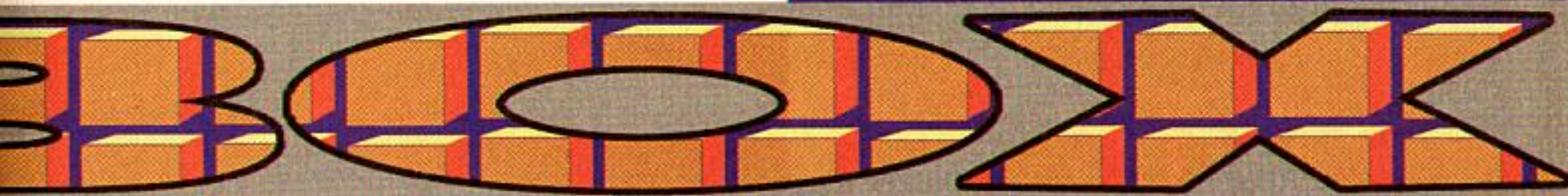
the fast

So kurz vor Weihnachten herrscht in der Brieftasche ja traditionell Ebbe, da schlägt die Stunde der PD-Games. Und weil sich in der FJK-Reihe traditionell besonders feine Zockware findet, machen wir heute da weiter, wo wir im Juli aufgehört haben...

Grübeln im Bauch von Mutter Erde: Robouldix

Das Spiel zur Völkerverbindung: Die Mission

Crashkurs für Autonarren: Battle Cars

Das heißt nicht ganz, denn während die letzte FJK-Werkschau mit der Seriennummer 20 endete, steht aus aktuellem Anlaß diesmal gleich die Folge 22 auf dem Programm. Und auf der **FJK 22/1** finden „Boulderdash"-Fans auch sofort einen prima Rockford-Ableger: Die Action/Puzzle-Rezeptur des 64er-Originals wurde für **Robouldix** originalgetreu übernommen, erneut soll man einer Art Maulwurf dabei behilflich sein, sich unter Zeitdruck durch unterirdische Gänge zu graben, um Diamanten aufzuklauben. Kein leichtes Unterfangen, denn neben feindlichen Schmetterlingen und Käfern sorgen vor allem die zahl- und abwechslungsreichen Rätselnüsse für gepflegten Grübelstreß – und das bereits ab dem ersten Level! Daneben hauchen allerlei originelle Features dem alten Gameplay neues Leben ein, und die technische Umsetzung kann es mit so manchem Vollpreis-Game aufnehmen: Es warten bunte Grafik, feines Scrolling in alle Himmelsrichtungen, eine hörenswerte Begleitmusik und eine Level-Anwahlmöglichkeit; warum also nicht mal reinbuddeln?

Nun, vielleicht weil Ihr Frischluftfanatiker seid und Euch daher unter der Erde nicht recht wohlfühlt? In dem Fall kommt die **FJK 22/5** wie gerufen, denn in **Die Mission** darf man ferne Südseeinseln besuchen, um ihnen die Segnungen der Zivilisation zu bringen. So erzählt's jedenfalls die Vorgeschichte, in der Praxis meint man eher, vor einer Kreuzung aus „Tron" und „Quix" zu sitzen: Der Missionar soll eine von Level zu Level steigende Anzahl von Inseln mittels einer sich automatisch fortbewegenden Linie verbinden, ohne daß er dabei sich selbst oder dem Bildrand ins Gehege kommt. Das klingt langweilig, spielt sich aber recht schwungvoll, da der optimale Weg unter Zeitdruck nicht leicht zu finden ist. Optik-Leckereien darf man sich freilich nicht erwarten, nette Musikbegleitung sowie eine speicherbare Highscore-Liste hingegen schon. Seid Ihr also reif für die Insel(n)?

Wer die frische Luft lieber mit Abgasen verpestet und sich im Straßenverkehr gerne unzivilisiert benimmt, greift statt dessen zur **FJK 22/6**, wo die schwerbewaffneten **Battle Cars** auf kampflustige Fahrer warten. In einer 3D-Arena stehen sich hier zwei MG-bestückte PS-Boliden gegenüber, um sich gegenseitig zu rammen und zu beballern, bis der Schutzschild bricht! Ob Ihr dabei nun als Solospieler gegen den Rechner antretet oder zwei Amigas via Nullmodem vernetzt, um einem Freund Zunder zu geben, ist letztlich Eure Sache; so oder so geht die Nahkampfaction in ausreichend flotter Vektorgrafik über den Screen. An passendem Explosiv-Sound mangelt es nicht, dazu machen drei Schwierigkeitsgrade das Game zu einer Herausforderung für Bleifüße jeden Kalibers.

Sozusagen für jede Zielgruppe interessant ist **Giddy!** von der **FJK 22/9**. Warum? Na, mal Hand aufs Herz: Welcher aufrechte Amigo würde einem knuddeligen Ei auf der Reise durch ein Plattformland nicht helfen wollen – zumal, wenn es neben Schlangen und anderem Getier auch von bösartigen ST-Usern bedroht wird?! Ähnlichkeiten mit Codemasters hüpfendem Hühnerprodukt namens „Dizzy" sind angeblich zwar rein zufällig, aber dennoch nicht von der Hand zu weisen. So weicht man auch hier seinen Feinden aus und klaubt Gegenstände auf, die zur Bewältigung kleiner Rätseleinlagen der Marke „Sammel dieses und benutze es mit jenem" benötigt werden. Für ein PD-Game auffallend gut gelungen sind die witzigen Animationen der Comic-Charaktere, auch die Musikbegleitung (von Team 17-Soundstar Allister Brimble!) und überhaupt das ganze Gameplay können voll überzeugen. So viel Qualität für so wenig Geld findet man nur selten auf einer Plattform!

Auch auf der **FJK 22/10** hüpft ein Jump & Run-Held herum, allerdings kein ganz so gelungener: Zu Beginn findet sich **Leaping Larry** am unteren Bildrand wieder und muß nun über mehrere Stockwerke hinweg nach oben geleitet werden. Dazu kann man durch nach links und rechts scrollende Löcher jeweils eine Etage nach oben springen, doch können Unvorsichtige durch dieselben Öffnungen ebensogut einen unfreiwilligen Absturz nach unten aufs Parkett legen. In späteren Abschnitten sorgen zudem biestige Gegner wie tödliche Dart-Pfeile für etwas Abwechslung, dennoch hält sich der Spielspaß in Grenzen. An dieser Einschätzung vermag weder die Highscoreliste noch die hübsche Grafik oder die gelungene, leicht technomäßig angehauchte Musik viel zu ändern – unter dem Strich bleibt ein leidlich netter Geschicklichkeitstest, nicht mehr und nicht weniger.

Wir kommen langsam zum Ende und damit zu einer Utility-Disk. Die **FJK 22/11 Util** beinhaltet eine **Digi-Uhr** komplett mit Wecker, komfortabler Stellmöglichkeit und einigen anderen Features, einen topaktuellen **Viruschecker** sowie das nützliche Tool **ARestaure**, mit dem man versehentlich gelöschte Disk- oder Festplatten-Dateien wiederherstellen kann. Für Reisende könnte sich auch **Road Route** als nützlich erweisen, ein Programm, das Entfernungen zwischen Ortschaften sowie die günstigste Fahrtstrecke ermittelt. Allerdings ist der Plan auf Deutschland begrenzt, und auch da sind kleinere Ortschaften oftmals unterrepräsentiert. Wer aber mal eben von Brunsbüttel nach Osnabrück düsen möchte, kann sich jetzt preisgünstig und digital auf den Trip vorbereiten...

Wer sich hingegen auf einen weihnachtlichen PD-Trip mit den vorgestellten Programmen vorbereiten möchte, der lasse sich gesagt sein, daß Einzelbestellungen mit 3,80 DM pro Scheibe plus Portokosten zu Buche schlagen, während die neue Folge der FJK-Serie als 11 Disketten umfassendes Komplettpaket mit vielen weiteren Spielen für 33 Märker zu haben ist. Dann wünschen wir Euch mal trotz der saisonalen Finanz-Flaute ein verspieltes Fest! (rl)

BEZUG:
K & K Soft
Franz-Josef Kechler
Im Doppelbrett 41
67112 Mutterstadt

Wie Dizzy, nur anders: Giddy

Auch dieser Larry will hoch hinaus: Leaping Larry

Der Disketten-Restaurator: ARestaure

Ein paar hätten wir noch...

50 TOP-GAMES zu gewinnen!

Wählt das Amiga-Spiel des Jahres!

Wenn der Weihnachtsmann seine Rentiere sattelt und die ersten Silvester-Raketen geladen werden, ist es wieder soweit: Ihr sollt über die hellsten Spiele-Highlights des vergangenen Jahres abstimmen!

Wer also seine Stimme noch nicht durch Erkältung eingebüßt hat, darf sie jetzt bei uns abgeben – wir sind schon gespannt, was sie uns zu erzählen hat. Wird sie von den 20 Hits und vier Megahits der vergangenen 12 Monate berichten? Oder von einem der vielen, nicht mit dem Joker-Oscar geehrten, aber trotzdem schicken Games? Wir haben jedenfalls dafür gesorgt, daß die Wahl nicht zur Qual gerät, und stellen Euch auf diesen Seiten unsere Vorauswahl der Software-Ernte Jahrgang 93 vor. Für jedes Genre stehen die fünf heißesten Spiele zur Wahl, die zwischen Dezember letzten Jahres und diesem November das Licht der Software-Shops erblickten. Von Euch erwarten wir nun einen Regenten für jede Genre-Grafschaft sowie natürlich den König aller Könige im Entertainment-Reich. Füllt daher bitte den Stimmzettel aus und schickt ihn uns; Einsendeschluß ist der 31. Dezember.

Um alle Klarheiten restlos zu beseitigen: Die Ergebnisse legen wir Euch in der Februar-Ausgabe vor, eventuelle Anwärter aus dieser Nummer werden demnach im nächsten Jahr berücksichtigt, und selbstverständlich gibt's auch wieder einen Leser-Sonderpreis – denn bestimmt gibt es ein Spiel, das *Ihr* für absolut preiswürdig haltet, *wir* aber nicht aufgeführt haben. Und das schreibt Ihr halt in die Sonderpreis-Rubrik des Stimmzettels, den Sammler übrigens gerne auch durch eine Fotokopie oder ein selbstgemachtes Gegenstück ersetzen dürfen, falls das Heft heil bleiben soll. Freilich sollt Ihr das alles nicht nur aus Spaß an der Freud' tun, denn

UNTER ALLEN EINSENDERN WERDEN 50 DER HIER VORGESTELLTEN TOP-GAMES VERLOST!

Adventure

DARK SEED

KGB

INDIANA JONES IV

JONATHAN

LEGEND OF KYRANDIA

Stimmzettel

1. Welches der hier vorgestellten Games ist das Spiel des Jahres?

....

2. Welches der hier vorgestellten Games ist…
…das beste Adventure?..............................
…das beste Rollenspiel?..............................
…das beste Actionspiel?..............................
…das beste Geschicklichkeitsspiel?..............................
…die beste Simulation?..............................
…das beste Sportspiel?..............................
…das beste Strategiespiel?..............................
…der beste Genremix?..............................

3. Sonderpreis: Welches preiswürdige Game vermißt Du bei unseren Vorschlägen?

....

4. Meine Anschrift lautet:
Name..............................
Straße..............................
Postleitzahl & Wohnort

....

Joker Verlag
„Spiel des Jahres"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Sport

ANSTOSS

EISHOCKEY MANAGER

GOAL!

LOTHAR MATTHÄUS

SENSIBLE SOCCER 92/93

Action

DESERT STRIKE

LIONHEART

STREETFIGHTER 2

URIDIUM 2

TURRICAN III

Geschicklichkeit

ARABIAN NIGHTS

CHUCK ROCK 2

SOCCER KID

LOST VIKINGS

YO! JOE!

HUMANS

LEMMINGS 2

TRANSARCTICA

Ruhmeshalle

Up & Down

So, Eure erstklassige Hitliste wäre aufgestellt, kommen wir nun zur Verteilung der ebenso erstklassigen Preise: Mit Whale's Voyage durchs All schwebt
Daniel Meyer, Syke
Es rollenspielt sich mit Eye of the Beholder 2 durch die Dungeons
Jens Carstens, Bredstedt
Und als galaktischer Städtebauer profiliert sich mit der Utopia Data Disk
Torsten Fabian, Rheda-Wiedenbrück

Stromausfall

Hier wie immer die stromlosen Schmankerl, damit der Amiga mal Kurzurlaub machen kann. Die Kampfrobbis steuert mit dem Battletech Kompendium
Markus Burba, Oberhausen
Mit Mantel, Schwert und Zauberstab geht auf Abenteuerreise
Markus Bogusch, Laatzen
Durch Dunkle Städte, lichte Wälder streift
Thomas Huber, Engelsberg
Kaiser Retos Waffenkammer inspiziert
Oliver Conraths, Siegen

Seitenhiebe

Die schrägsten Geistesblitze konntet Ihr Euch ja bereits im „Betriebsgeheimnis" zu Gemüte führen, auch die dafür Verantwortlichen wurden dort geoutet. Bliebe an dieser Stelle nur noch zu sagen, daß wir statt des zunächst ins Auge gefaßten schräggestreiften Hirnschwurbelstickers drei Games an die Gewinner verschicken; die Titel können wir nicht verraten, darauf klebt nämlich der kunterbunte Überraschungspunkt!

Kicker Cup

Schreiten wir nach dieser interessanten Begegnung sofort zur Prämienverteilung: Sim Life für A1200 bekommt
Michael Hochkirch, Geisenfeld
In je einem nigelnagelneuen Joker-Shirt sitzen unterm Weihnachtsbaum
Matthias Bareiss, Sugenheim
Dirk Tegtmeyer, Hannover
Thomas R. Angarano, Buggingen
Je einen Sammelordner für die nächsten zehn Hefte schickt nicht das Christkind, sondern wir an
Christian Stevens, Hamminkeln
Andreas Pohl, Düsseldorf
Gert Buchholz, Berlin

Himmelsstürmer-Wettbewerb

Der berühmt-berüchtigte „Rote Baron" war Manfred von Richthofen. Ein vom Entwicklerteam signiertes Dogfight bekommt
Friedrich Reip, Berlin
Keine Signatur drauf, aber trotzdem Dogfight drin ist in den Päckchen von
Roman Kelemen, A-Schwechat
Harald Stinakovits, Oberpullendorf
Christine Jobst, Parsberg
Stefan Schmitt, Heidelberg
Uwe Michelsen, Berlin
Daniel Josic, Pforzheim
Josip Vranjkovic, Geretsried
Matthias Volz, Achern
Peter Lappnau, Osterrönfeld
Sascha Heuchert, Elpersbüttel
Burkhard Helmcke, Bad Neustadt
Sandra Kirschnick, Essen
Michael Declair, Heckenheim
Michael Witte, Wallenhorst
Markus Roider, Lupburg
Andreas Mang, Sonthofen
Alexander Friebe, Görlitz
Claudia Höns, Bremen
Inken Schönfelder, Spaichingen
Jan Bechtloff, Berlin
K. u. N. Hinckel, Berlin
Falk Jochheim, Bochum
Andreas Smolka, Wolfsburg
Christian Scherer, Kaltental
Patrick Bunk, Dessau
Nico Schneider, Erlangen
Walter Huber, A-Klosterneuburg
Marco Legfeld, Heeßen
Jens Scheppler, Lübeck

Abo-Lotto

Als Dankeschön für ihre Treue verschicken wir drei Spitzenspiele an
Kd. 10522, Christian Harbeck
Kd. 8314, Thomas Dinger
Kd. 5327, Jörg Parth

Bleibt uns nur noch, Euch viel Spaß mit den Preisen zu wünschen... Ach ja, und natürlich reiche Bescherung zum Christfest!

Adventszeit im Joker Verlag

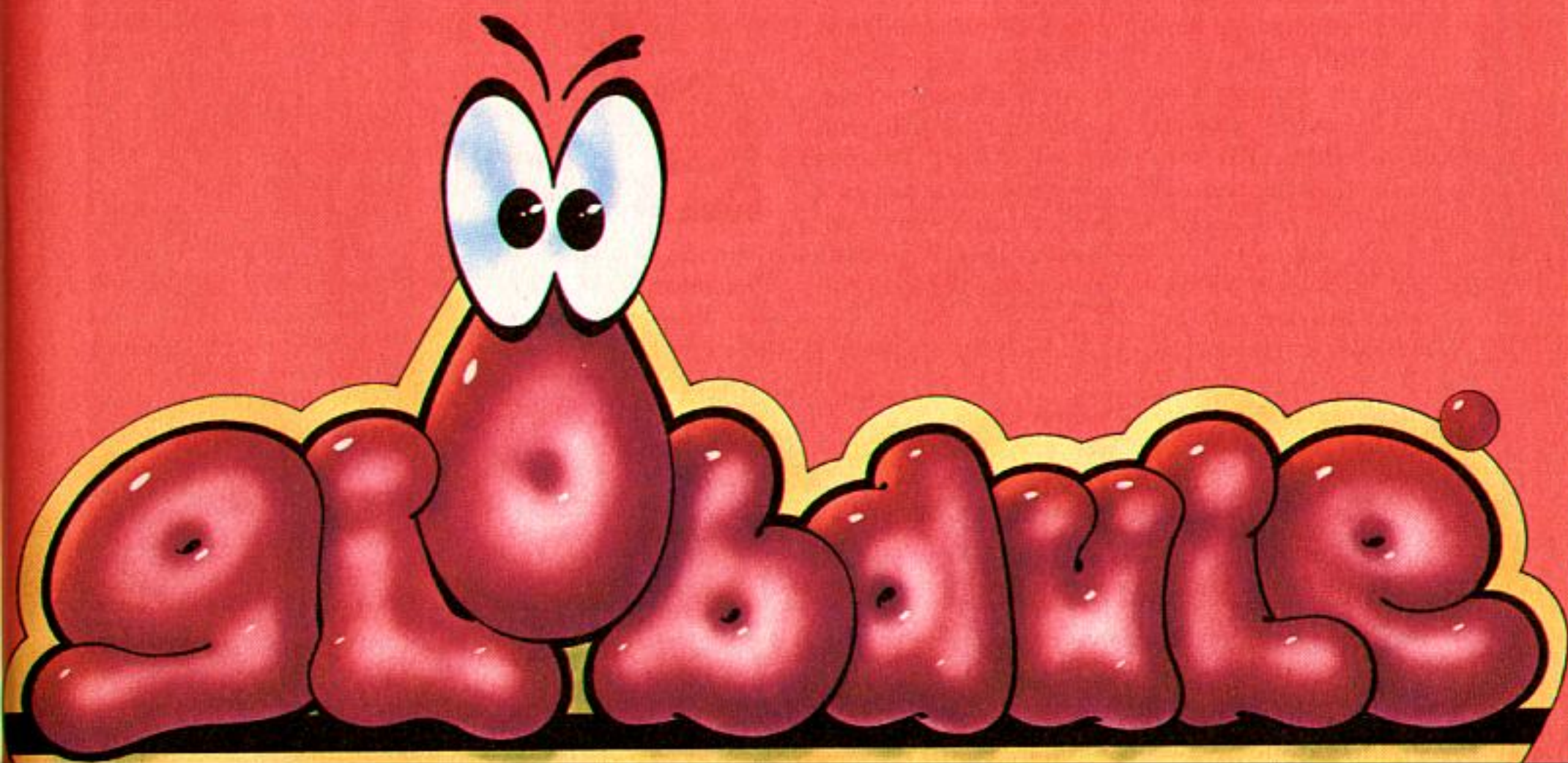
Schade. Eigentlich. Aber da kann man nischt machen.

War ja 'ne nette Idee, aber leider zum Scheitern verurteilt.

Platscht im November auf thren Amiga-Bildschirm

Globule

RADIO- UND TV-TIPS FÜR FREAKS:

Dezember

Nicht jeder Bildschirm hängt an einem Rechner, aber auch im Wohnzimmerkino wird gelegentlich über Computer berichtet. Deshalb haben wir Euch hier mal übersichtlich zusammengestellt, was Fernsehen und Hörfunk demnächst aus digitaler Sicht Interessantes zu bieten haben!

Am Mittwoch, den **1. Dezember,** geht es im Schulfernsehen des Senders **West 3** von 11.00 bis 11.30 Uhr um die geheimnisvolle Welt der „Computer-Simulation". Dies ist gleichzeitig die erste Folge der neuen Serie „Menschen und Computer – Wer kann was und wie?".

In der Sendereihe „Zeichen der Zeit" wird ein Beitrag mit dem reißerischen Titel „Das flackernde Inferno – Computerspiele verändern die Freizeit" gezeigt. Verantwortlich dafür ist ein gewisser Uwe Bork, ausgestrahlt wird die Sendung von der **ARD** ebenfalls am **1. Dezember** von 20.15 bis 20.55 Uhr.

Sowohl im Fernsehen Brandenburg **ORB** als auch bei **Nord 3** läuft am Freitag, den **3. Dezember**, die neunte und zugleich letzte Folge der Serie „Informatik". Diesmal geht es um das spannende Thema „CAD – Computerunterstütztes Entwerfen und Konstruieren".

Am **4. Dezember** dreht sich auf **West 3** von 13.15 bis 13.45 Uhr alles um „Die Zentraleinheit – Die Zentrale und ihre Außenstellen". Dies stellt zugleich den ersten Teil einer neuen Telekolleg-Reihe über Datenverarbeitung dar – obwohl sich das Ganze zunächst eher nach „Der Außendienst und seine Aufgaben in der zentralen Planwirtschaft" anhört...

Zwei Tage später geht es mit der gerade erwähnten Telekolleg-Reihe auch schon weiter: „Einmal gesagt, für immer getan – Die Software" heißt es dann. Zu sehen ist die Sendung am Montag, den **6. Dezember** von 8.30 bis 9.00 Uhr auf **West 3** bzw. von 9.00 bis 9.30 Uhr in **Bayern 3**.

Ebenfalls am Montag, den **6. Dezember**, stellt **West 3** wieder die interessante Frage „Menschen und Computer – Wer kann was und wie?". Berichtet wird dabei von 11.00 bis 11.30 Uhr über die „2. Computer-Spielwelt" – von der auch wir zugegebenermaßen noch nie etwas gehört haben. Deshalb gibt's am darauffolgenden Mittwoch, den **8. Dezember** mit einer Wiederholung zur selben Zeit auch eine weitere Chance, diese Wissenslücke doch noch zu schließen.

Der „Computer Club" ist die Sendereihe von **West 3** für alle Computerfans und das nächste Mal am Sonntag, den **19. Dezember**, zwischen 12.00 und 12.45 Uhr im Programm.

Einmal in jedem Monat gibt es bei **3 Sat** „Neues... die Computer Show". Die Dezemberausgabe wird am Montag, den **20. Dezember**, von 19.30 bis 20.00 Uhr in den Äther geschickt.

Nicht immer, aber immer öfter, nämlich alle vier bis sechs Wochen, berichtet auch Kristiane Backer in ihrer Sendung „Bravo TV" auf **RTL 2** über Computerspiele – und das am hellichten Sonntag um 13.00 Uhr.

Schlußendlich ist auf diversen **Offenen Kanälen** in loser Folge das Computermagazin „Bits & Bytes" zu sehen. Die jeweiligen Sendetermine und -plätze muß man sich vorläufig noch aus dem Videotext fischen, ab März nächsten Jahres soll dann Regelmäßigkeit einkehren. Doch der Aufwand lohnt, denn in einer der nächsten Folgen wird ein Bericht von der Kölner Messe samt Interview mit Michael gezeigt!

Wer am Mittwoch, den **1. Dezember**, um 15.05 Uhr **Radio Bremen 2** einschaltet, hört dort unter dem anzüglichen Titel „Der elektronische Schnuller", wie ein Psychologe zusammen mit anderen Experten den Einfluß der Computer- und Videospiele auf das Alltagsleben zu ergründen sucht.

Jeden Mittwoch kommt um 19.20 Uhr auf **NDR 2** der „Club Online" mit allerlei Tips, Tricks und interessanten Infos. Auch kurze Spieletests werden von Mareike Happach serviert, die allerdings in erster Linie PC-Fachfrau ist.

Immer wieder montags tönt „Der kleine Computer" um 14.40 Uhr auf **Radio ffn**.

Ebenfalls auf den Montag eingeschossen hat sich die mit schöner Regelmäßigkeit um 17.40 eröffnete „Computer-Ecke" von **Radio Mainwelle** (Bayreuth).

Die **Ruhrwelle Radio Bochum** bringt jeden vierten Mittwoch im Monat von 15.00 bis 16.00 die Sendung „Bokay".

FORTSETZUNG FOLGT?

Das interaktive Fernsehen mag noch Zukunftsmusik sein, aber bei unseren Radio- und TV-Tips ist Eure Mitarbeit nicht nur möglich, sondern sogar erwünscht: Laßt uns vor allem wissen, ob wir daraus eine ständige Rubrik machen sollen – und falls Ihr irgendwelche (regelmäßigen) Sendungen kennt, die wir hier übersehen haben, dürft Ihr uns auch das ruhig mitteilen! (Andrea Knaust)

COMPUTER-ABC

Packen: Macht man im Urlaub mit der Badehose, mit Daten dagegen, wenn sie auf Disketten oder Festplatten zuviel Platz wegnehmen; dabei spricht man auch von Kompression. Um das Programm zu verwenden, muß es wieder dekomprimiert bzw. entpackt werden, aber das ist ja bei der Badehose ganz ähnlich...

Packer: nennen sich jene speziellen Hilfsprogramme, mit denen Daten komprimiert werden.

Packungsdichte: ist schließlich der Wert, der angibt, wie erfolgreich der Packer war.

PAD: Ohne die große Schreibweise wäre an eine Mausmatte zu denken, so handelt es sich um den **P**acket **A**ssembly/**D**isassembly-Rechner. So ein Computer wird vor allem bei der Telekom benutzt, wo er Datenpakete für die Paketvermittlung (s.u.) in Netzwerken zusammenstellt und auch wieder auseinanderpfriemelt.

Paddle: Ein antiquiertes Eingabegerät für antiquierte Videospiele. Das betagte Atari VCS 2600 hat z.B. mit so einem Teil gearbeitet – statt am Stick zu rütteln oder den Daumen ans Kreuz zu schlagen, mußte man dabei an Drehknöpfen fummeln.

Page: Man kann den Arbeitsspeicher eines Rechners wie Buchseiten (Page = Seite) in gleich große Abschnitte unterteilen; am 64er etwa hat jede Page eine Länge von 256 Bytes. Einige, vor allem ältere, Prozessoren verwenden diese Methode, um bestimmte Daten (z.B. das Betriebssystem) in bestimmten Bereichen des Speichers unterzubringen. Moderne Motorroll..., äh, Motorola-Chips, wie sie unsere „Freundin" hat, sind darauf nicht angewiesen.

PageMaker: Kennt Ihr Desktop-Publishing (DTP)? Nein? Nun, das ist eine Methode, mit der man das fertige Layout einer Druckseite direkt am Bildschirm zusammenschnippeln kann. Und der „PageMaker" ist für Mac und PC das wohl bekannteste DTP-Programm.

Page Mode: Wenn Ihr Euch bei einem PC im Seiten-Modus befindet, dann scrollt der Text nicht zeilenweise durch, sondern es wird jeweils ein kompletter Bildschirminhalt wiedergegeben und dann gegen den nächsten ausgetauscht.

Paginierung: ist bloß ein edles Wort für die simple Durchnumerierung mehrerer Textseiten. Funktioniert beim DTP sogar automatisch!

Paintbrush: würde zu deutsch „Malpinsel" heißen und ist ein recht bekanntes DOSen-Malprogramm, das in abgespeckter Form auch mit Windows fensterln geht.

Paint-Programme: sind halt Malprogramme. Im Unterschied zu den sogenannten Draw- oder Zeichenprogrammen, die für gewöhnlich nur für (technische) Zeichnungen taugen und oft auch mit Textverarbeitungen kombinierbar sind, darf hier mit vollen Pinseln aus allen Farben geschöpft werden.

Paketvermittlung: Ein pfiffiges Verfahren für die Übermittlung von Datenpaketen in Netzwerken. Hier muß keine feste Leitung zwischen Absender und Empfänger geschaltet werden; statt dessen bekommt die Lieferung bildlich gesprochen eine Adresse aufgepappt und sucht sich damit ihren Weg selber. Clever, was?

PAL: Fragt doch einfach Euren Hund – der wird Euch sagen, daß diese Abkürzung für „Phase Alternation Line" steht und daß es sich dabei um ein Farbfernseh-System handelt, das vor allem in Europa weit verbreitet ist. Im Gegensatz zum eher in den USA gebräuchlichen NTSC-System oder dem in östlichen Gefilden bevorzugten SECAM-Standard.

Palette: Wie beim nicht digitalen Pinselquäler bietet die Farbpalette von Malprogrammen eine frei zusammenstellbare Auswahl verschiedener Tönungen (z.B. 16, 32, 64 oder auch 256 Stück), die zum Malen eines Bildes verwendet werden können.

Palmtop: Nö, das ist *nicht* die Kokosnuß an der Spitze einer Palme, sondern ein absoluter Mini-PC, den Ihr wie einen Taschenrechner locker in der Hand halten könnt (Palm = Handfläche). So wie man einen Laptop auf dem Schoß halten kann und einen Tabletop auf den Tisch stellen sollte.

PAM: „Puls Amplitude Modulation" ist ein Verfahren zur Schwingungsmodulation, mit dem analoge Signale übertragen werden. Zu kompliziert? Uns doch egal...

Panel: ist gewissermaßen ein „Menü" für Icons und daher auch unter den Namen „Iconleiste", „Iconfeld" usw. bekannt.

PAP: Die männliche Form von MAM. Glaubt Ihr nicht? Recht habt Ihr! Wie wäre es dann mit der Abkürzung für „Programmablaufplan"? Obwohl das Ding eigentlich eher als „Flußdiagramm" bekannt ist.

Papiereinzug: Die mechanische Vorrichtung bei Druckern, welche den einzelnen Bogen oder das Endlos-Papier (hoffentlich) präzise vor den Druckkopf transportiert. Da aber selbst das endloseste Endlos-Papier nicht wirklich endlos ist, erkennt der Drucker automatisch, wann der Zellstoff-Nachschub stockt, und hört mit dem Drucken auf – das schlaue Kerlchen!

Papierformat: Hierzulande orientieren sich die Formate in der Regel an der DIN-Normierung – DIN-A4 als gewöhnliche Briefbogengröße kennt z.B. jeder. Bei Druckerpapier ist die Sache schon nicht mehr so einfach, denn normalerweise ist das gewöhnliche Endlospapier in Abständen von 12 Zoll perforiert (und damit etwa sieben Millimeter länger als ein DIN-A4-Bogen), während die Breite stark variieren kann.

Papierkorb: Tja, diese hübsche, kleine Workbench-Funktion erfüllt haargenau denselben Zweck wie ihr materieller Bruder. Man wirft also Sachen hinein, die man nicht mehr braucht – und kann sie so lange wieder ans Licht zerren, wie der Papierkorb nicht ausgeleert bzw. gelöscht wurde.

parallel: Ursprünglich aus dem Griechischen stammende, später von den Römern, noch später von uns geklaute Vokabel, die „gleichzeitig" bedeutet. Am Rechner läuft vieles parallel, z.B. die Übertragung von mehreren Bits auf einmal – was logischerweise viel schneller geht als bei der seriellen Übertragungsweise, wo die Daten einzeln hintereinander über den Draht geschickt werden. Ergo ist Peripherie an der parallelen Schnittstelle besser, weil flotter aufgehoben als an der seriellen Kollegin.

Jedes Programm nur 4,90 DM
wenn nicht anders angegeben!

SILVER DATENTECHNIK

Inhaber: Gerd Klein
In den Stämmen 4
51467 Bergisch Gladbach
Telefon 02202 / 22385
Telefax 02202 / 53363
Kein Ladenlokal, nur Versand!

3017 Seeschlacht
Bringen Sie Ihren Tanker sicher durch die gegnerische Flotte.

3023 Spiel des Wissens
Denkspiel über vesch. Wissensgebiete.

3029 AirAce Spitzenluftkampfspiel.

3031 Disc
Wer kennt nicht diesen Geldautomat. Tolle originalgetreue Simulation für Ihren Amiga, Sonderspiele, Risikotaste bishin zum Wettkampf ist alles möglich.

3032 Ball of Pharao
Sie müßen durch Labyrinthe zur Grabkammer des Pharaos vordringen, um diesen vor Grabräubern zu retten.

3034 SubAttack
Gutes Arcade Spiel. Sie müßen von einem U-Boot aus Torpedos auf vorbeiziehende Schiffe abfeuern.

3035 Glücksrad
Hier dreht sich alles um Glück. Bis zu vier Spieler können gegeneinander antreten und das Glücksrad drehen.

3040 Evil-Tower
Ein wahnsinniges Abenteuerspiel vollständig in Deutsch. Tolle Grafik, guter Sound & viele dumme Sprüche.

3045 TheSimpsonsGame
Tolles Action-Spiel mit Lisa und Bart

3051 Seawolf
Als U-Boot-Kommandant haben Sie eine Seekarte entdeckt, auf der die Stadt Atlantis aufgezeichnet ist.

3058 Quizmaster 2.0
Quizspiel für ein bis vier Spieler. Mit 300 Fragen/Antworten, HiScore-Liste, Punktestand, Zeitlimit, Risiko und Frageneditor für eigene Fragen.

3077 Castle of Doom
Schönes Grafikabenteuer aus dem England des 12. Jahrhunderts zur Zeit Robin Hoods. Mausgesteuerte Bedienung.

3084 BattleShip Schiffe versenken auf amerikanisch. Mit zahlreichen neuen Features.

3085 Skat
Das wohl beliebteste Kartenspiel in Deutschland. Mit sehr schöner Grafik, kleiner Regelkunde und Spielverwaltung.

3091 Fußballmanager V2.0
Die wohl beste Fußballmanager-Simulation für den Amiga.Viele neue Features wie z.B. Aufstockung der Liga, Werbepartner oder Stadionausbau.

3104 Bombs from Bagdad
Vor dem Hintergrund des Kuwait-Konfliktes wird der amerikanische Stutzpunkt Dahran mit irakischen Raketen angegriffen.

3108 Star Treck (9,00 DM)
Ein Stück Film- und Software-Geschichte- die Abenteuer der Enterprise. Als Kommandant müßen Sie 5 Jahre erfolgreich die Klingonen bekämpfen, Planeten erforschen und auch die regelmäßig eintreffenden Orders erledigen.

3114 Galaga 92
Remake eines TOP-Klassikers.

3119 Abitur
Tolle Simulation rund um die Schule. Schaffen Sie es das Abitur zu machen?

3133 Chopper II (9.00 DM)
Zehn waghalsige Piloten jagen im Hubschrauber angreifende Feindverbände.

3142 GrandPrix-Simulator
Die beste Umsetzung eines Autorennspiels! Ihre Aufgabe ist es, nach 10 harten Rennen an der Spitze der Meisterschaft zu stehen. Mit vielen Optionen.

3149 Taxi Driver
Sie haben die Aufgabe Ihre Fahrgäste sanft nach Hause zu befördern.

3170 Ghost!
Spannendes Krimi-/Gruselabenteuerspiel mit witzigen Einlagen.

3172 Donkey Kong
Retten Sie die Freundin die von Donkey Kong entführt wurde.

3178 Save the Trees
Umweltspiel ebenfalls für Kinder gut geeignet. Beschützen Sie mit Ihrer Kampf-Raupe die Bäume.

3188 Cannibal
Ein Spitzen-Adventure mit dem recht vielsagendem Namen I was a Cannibal for the FBI. Sehr empfehlenswert!

3201 Wonderland
Farbenfrohes Jump&Run im Wunderland mit fliegenden Bananen, Orangen und Erdbeeren (einsammeln / berühren) und nicht zu freundlichen Kröten, Fröschen und Schlangen. So nebenbei müßen auch noch Platten bunt eingefärbt werden.

3203 Derby
Fantastische Simulation aus der großen Welt des Galoppsports! Mit Einzelrennen für 1 oder 2 Spieler, Wettspiel (1-4 Spieler), Simulation und Videomodul sowie umfangreicher Dokumentation.

3210 FarWest (12,00 DM)
Bei dieser spannenden Wirtschafts-simulation können bis zu vier Spieler ihr Glück im "Wilden Westen" des 19. Jahrhunderts versuchen. Dabei kann man als Zocker oder Goldgräber, als Bärenjäger oder Deputy, mit legalen oder illegalen Mitteln in den Wettlauf um die 1.000.000 Statuspunkte gehen.

3212 Lemmingoids 2.0
Ein weiteres -oids-Game - diesmal mit den putzigen Lemmingen. Ein unbedingtes Muß; nicht nur für den Lemmingsfan.

3217 Quelle von Naroth
Spannendes deutsches Rollenspiel um die magische Quelle von Naroth. Bekannt für ihre Heilkräfte droht sie jetzt zu vesiegen und es ist Deine Aufgabe, den Grund dafür herauszufinden.

3222 Telekommando
Ein packendes und umfangreiches Adventure der Telekom.

3223 The Puggles
Spitzenmäßiges Hüpfspiel ähnlich wie der Klassiker Hubert nur um einige Längen besser.

3227 Zombie Apocalypse
Irgendwann in der Zukunft nach dem nuklearen Inferno wird die Welt von mutierten Ungeheuern beherrscht. Du als einer der letzten "normalen" Überlebenden hast nun die schwere und actionreiche Aufgabe, Deine Stadt von allen Killerzombies zu befreien...

3228 Das Erbe TEIL II
Brandneu bei uns erhältlich der zweite Teil des Umweltabenteuerspiels vom Bundesumweltamt. Titel "Das schmutzige Erbe". Ab sofort erhältlich!

1024 Text Plus V3.0N
Komfortable Textverarbeitung der Extraklasse, umfangreiche Funktionen wie z.B. Fußnotenverwaltung, Serien-brieffunktion, ARexx-Port, ANSI-kompatibel, Funktionstastenbelegung und vieles vieles mehr....

1025 Haushaltsbuch
Das wohl bekannteste und beste Programm für Ihre Finanzen, viele hilfreiche Funktionen.

1026 Giroman V4.1
Gute Kontoverwaltung für den Heimbedarf, komplett in deutsch.

1027 Einkommensteuer 93
Die Vollversion des OASE Einkommen-steuerprogramms bei uns nur 10 DM.

1028 Girodruck
Wie der Name schon sagt, druckt Ihre Überweisungen.

1031 LP, MC und CD Datei
Spezielles Dateiprogr. für Musik-Fans.

1043 D-Sort Plus
Diskettenverwaltungsprogramm der Extraklasse, mit umfangreichen Druck-, Sortier- und Filterfunktionen.

1046 Erdkunde
Gutes Erdkundelernprogramm mit vielen Informationen über die BRD und den neuen Bundesländern.

1110 Wörterbuch
Elektronisches Wörterbuch (englisch > deutsch). Gibt zu jedem übersetztem Wort auch Nebenbedeutungen und verwandte Begriffe aus.

1122 C64-Emulator
Die Sensation für den Amiga!

1126 Dope-Intromaker
Nein Nein dieses Programm hat nichts mit Rauschgift zu tun, vielmehr ist dieses Programm der beste Intromaker den es im FD-Bereich gibt. Das Programmpaket besteht aus mehren Teilen. Intromaker, ein Cruncher, ein Scrolleditor und ein Soundtracker. Einige Beispiele sind ebenfalls auf der Diskette enthalten.

1130 AmigaAstro
Lernprogramm aus dem Bereich der Astronomie.

1138Architekt& Raumgestaltung Jetzt haben Sie die Möglichkeit Ihr eigenes Haus oder Wohnung zu entwerfen. Das Programm Raum- gestaltung ist gut für Küchen geeignet.

1153 Rechtschreibprüfer

1157 StarAM Plan V1.0
Sehr komplexes Tabellenkalkulations-system. 20 verschiedene Diagrammarten, Spaltenbreite frei zwischen 9 & 712 Zeichen wählbar, und vieles mehr.

1158 Fakturierung ProFakt
Das beste Fakturierungsprogramm im FD-Bereich für den "Amiga. Verwaltet Kunden- und Lieferantendaten sowie Artikelbestände oder Dienstleistungen. Erstellt Mahnungen, Rechnungen, Lieferscheine. Inklusive Offene Posten-Verwaltung.

1159 ProFibu
Dialog oder Stapelverarbeitendes Buchungssystem, doppelte Buchführung. Wichtige Informationen oder Daten werden über Bildschirm oder direkt auf Ihrem Drucker ausgegeben.

1163 Businessdisk 1
Diese Diskette enthält mehrere Programm aus dem Bereich Büro und Geschäft. (Textverarbeitung, Terminkalender usw.)

1167 Adressverwaltung
Komfortable Verwaltung für Adressen, Telefonnummern, usw. Mit Druck-funktion für Adressaufkleber.

1168 Diskmaster III
Dieses Tool ersetzt fast alle CLI-Befehle durch Mausklick. Grafik ansehen, Sounds und Module anhören ist nun kein Problem mehr.

1177 Geo
Erdkundelernprogramm mit vielen Informationen und Daten über die Erde.

1179 Workbenchersatz (15 DM)
Enthält u.a. Textverarbeitung, Kopier-programm, Diskettenraparaturprogramm, F-Tastenbelegung, Tastaturpasswort-abfrage, und und und ...

1200 Lesson_One
Englisch- Grammatik- Trainer mit folgenden Unterprogrammen: **Lesson One** der Grammatiklehrer schlechthin **Voki-Pauk** zum Vokabeln lernen **Verbi-Pauk** für umregelmäßige Vokabeln und **Grammar-Pauk** um grammatische Regeln zu studieren natürlich mit deutscher Anleitung!

1201 Terminkalender
Mit dem Terminkalender ist es möglich sich an vorher eingestellte Termine automatisch erinnern zu lassen, welche sich auch regelmäßig wiederholen dürfen (z. B. für Geburtstage oder 14-tägige Clubtreffen usw.). Außerdem können beliebige Notizen gespeichert werden.

1203 Protracker V3.01
Das TOP-Musik-Erstellungprogramm für den Amiga. Erkennt powergepackte Module! Incl. 3 Module der Spitzen-klasse und Backplay!

1204 EaglePlayer
Ein äußerst komplexes Spitzentool mit externen Player-Routinen und externen Programmen. Grafisch hervorragend gestaltet u. a. mit Analyser, Levelmeter, Play-Funktionen usw.

1205 TSMorph
TSMorph ist ein sehr komplexes Morph-Programm. Tolle Preisleistung!

1206 ABackup
Profiprogramm für Harddisk-Backups und File-Archivierung. Sehr viele Optionen.

1207 ARestaure
Super Programm um (versehentlich) gelöschte Dateien zu finden und zu restaurieren.

1208 DiskSalv2 & DiskTest
DiskSalv2 ist ein astreiner und sehr effizienter Disketten-Doktor mit einfachster Anwendung für alle "Amiga file system devices".
DiskTest checkt Disketten in zwei Schritten.

1209 Animpaint
Tolles Malprogramm mit Animations-möglichkeit. Zeichnet jeden einzelnen Schritt Ihrer Mausbewegungen auf und spielt sie danach wieder ab. Deutsches Programm mit einigen Beispielen.

1210 DosXS
DosXS ist ein frei konfigurierbarer Datei-Manager in der Art von SID! Unterstützt alle Bildschirmgrößen, optionales Fenster auf der Workbecnh möglich, mit Sizer, Dir-Cache, Unterstützte Formate: IFF-ILBM, IFF-8SVX, IconCs, PowerPacker-Data, Fonts.

1211 AdressMaster
Adressenverwaltung mit Serienbrief- , Überweisungsformular-, Umschlag-, und Etikettedruckfunktionen sowie eine Modemwählfunktion. Sehr gutes Programm!

1212 StarTranslator
Komplexes Programm zum übersetzen von englischen Texten! Natürlich integriertem Wörterbuch.

1213 Reorg V2.33
Sehr guter Disk- (Festplatten) Otptimizer!

1214 Wörterbuch PLUS
Programm um Vokabeln schneller zu lernen!

1215 AmigaBase
AmigaBase ist eine programmierbare hierarchische Datenbank zur Verwaltung Kassetten, Videos, Adressen, usw. usw. Auch für kompliziertere Aufgaben (z-B. Buchhaltung).

1216 LottoPro
LottoPro ist eine deutsche Lottoverwaltung für Lotto am Samstag incl. Gewinnermittlung, Speicher- und Ladefunktionen. (Kleine Spende an uns wenn es geklappt hat. VIEL Glück!)

IMPRESSUM

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)

Chefredakteur
Michael Labiner (ml)

Leitender Redakteur
Oskar Dzierzynski (od)

Redaktion
Manfred Duy (md)
Reinhard Fischer (rf)
Brigitta Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Ponikwar (wp)
Waltraud Schmidt (ws)
Michael Schnelle (mic)
Monika Stoschek (ms)

Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier
Andrea Knaust

Redaktionsassistenz
Petra Laubenberger
Dorothea von Pronay

Joker Shop
Christine Rothmeier
Gabi Rieß

Abo-Verwaltung
Christine Rothmeier

Layout
Prolit Studio GmbH

Fotografie
Oskar Dzierzynski
Reinhard Fischer
Richard Löwenstein
Monika Stoschek

Comic
Werner Regnet
Oliver Wunderlich

Titel
Nicola Neubauer

Anzeigenbetreuung
Carsten Borgmeier
Tel.: 04221/120004
Fax:04221/17789

Anzeigenverwaltung
Regine Nellissen
Tel.: 089/4605822

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Reproduktion
Prolit-Studio GmbH
85630 Grasbrunn

Druck & Gesamtherstellung
Druckerei Gerstmayer
A – 3105 St. Pölten

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Schweden, Niederlande, Italien und Griechenland

Aktuelle Auflage (III/93)
Druck: 138.350
Verbreitung: 105.565

Erscheinungsweise
AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben 6/7 und 8/9

Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,- / Ausland: DM 75,-. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto.Nr 444714-806, BLZ 70010080

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angaben von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag
Inh. Michael Labiner
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Tel. Verlag: 089/463700
Tel. Redaktion: 089/463823 oder 4605822
Hotline jeden Mittwoch von 16-19 Uhr
Telefax: 089/4604977

krieger

Der Joker - Index

Die fett gekennzeichneten Programme wurden mit einem Hit gekürt

Titel	Ausgabe	Genre	Wertung
1. Division Manager	3/92	Strategie	16%
1869	**9/92**	**Simulation**	**85 %**
1869 für A1200	**3/93**	**Simulation**	**86%**
1990 - Die 92er Edition	12/92	Simulation	65%
1990 - Die 93er Edition	5/93	Simulation	69 %
2 Hot 2 Handle	4/92	Compilation	mittel
4 Get it	5/92	Strategie	15 %
4D Sports Driving	3/92	Simulation	51 %
5th Anniversary	4/92	Compilation	mittel
A 320 Airbus (USA Edition)	9/93	Simulation	66%
Abandoned Places 2	5/93	Abenteuer	66 %
Action 5	12/92	Compilation	schwach
Action Pack	4/92	Compilation	super
Addicted to Fun	7/92	Compilation	schwach
Adventure Pack	4/92	Compilation	gut
Air Bucks	9/92	Simulation	81 %
Air Force Commander	11/93	Strategie	37%
Air Support	11/92	Action	68 %
Air Warrior	10/92	Simulation	13 %
Alcatraz	4/92	Action	78 %
Alderan	7/92	Geschicklichkeit	22 %
Alfred Chicken	11/93	Geschicklichkeit	72%
Alien 3	3/93	Action	72 %
Alien Breed	1/93	Action	80%
Alien World	5/92	Action	39 %
Alies	9/92	Action	schwach
Ambermoon	**11/93**	**Abenteuer**	**85%**
Amberstar	3/92	Abenteuer	82 %
Ancient Art of War in the Skies	7/93	Strategie	68 %
Animation Classics Pack	9/93	Compilation	mittel
Apache Flight	5/92	Action	28 %
Aquatic Games	11/92	Sport	81 %
Aquaventura	7/92	Action	72 %
Arabian Nights	**5/93**	**Action**	**86%**
Archer Maclean's Pool	11/92	Simulation	83 %
Arena 2000	10/92	Strategie	62 %
Arnie	5/92	Action	64 %
Arnie 2	11/93	Action	38%
Ashes of Empire	7/92	Abenteuer	80 %
Assassin	12/92	Action	80%
Atomania	9/92	Strategie	34 %
A-Train	2/93	Simulation	77 %
AV-8B Harrier Assault	2/93	Simulation	52 %
Award Winners	4/92	Compilation	gut
B-17 Flying Fortress	5/93	Simulation	70 %
Ballistic Diplomacy	9/93	Strategie	61%
Bard's Tale Construction Set	2/93	Abenteuer	82 %
Bargon Attack	11/92	Abenteuer	78 %
Battle Chess/CDTV	10/92	Verschiedenes	in Bearbeitung
Battle Isle Data	5/92	Strategie	Data-Disk
Battleship CDI	3/93	Strategie	langweilig
B.C. Kid	**10/92**	**Geschicklichkeit**	**85 %**
Beast III	**10/92**	**Action**	**86 %**
Beavers	5/93	Geschicklichkeit	62 %
Benny Beetle	11/92	Geschicklichkeit	45 %
Best of the Best	2/93	Sport	72 %
Big 100	2/93	Compilation	mittel
Big Box 2	12/92	Compilation	gut
Bignose the Caveman	1/93	Geschicklichkeit	34%
Big Run	3/92	Sport	38 %
Bill's Tomato Game	12/92	Geschicklichkeit	82%
Bitmap Brothers Comp Vol.1	4/92	Compilation	super
Bitmap Brothers Comp Vol. 2	2/93	Compilation	super
Black Crypt	4/92	Abenteuer	83 %
Black Gold	3/92	Simulation	74 %
Blades of Steel	4/92	Sport	33 %
Blaster	10/93	Action	57%
Blob	10/93	Geschicklichkeit	57%
Bob's Bad Day	11/93	Geschicklichkeit	77%
Body Blows Update	7/93	Sport	84 %
Bonanza Bros.	4/92	Action	42 %
Borobodur	9/92	Action	60 %
Bravo Romeo Delta	7/92	Simulation	6 %
Brain Challenge	9/93	Brettspielumsetzung	60%
Bei Bobbi and the Wonderful Toy Baby CDI	3/93	Verschiedenes	für Kinder
Brides of Dracula	5/92	Action	39 %
Bouncing Bill	2/93	Geschicklichkeit	17 %
Bubble Bobble II	4/92	Geschicklichkeit	80 %
Buck Rogers II	5/92	Abenteuer	64 %
Bumpy's Arcade Fantasy	10/92	Geschicklichkeit	41 %
Bundesl. Man. Prof. Update	**1/93**	**Strategie**	**89%**
Bundesliga Man. Prof. Tonziemerdisk	12/92	Data-Disk	
Bunny Bricks	1/93	Geschicklichkeit	12%
Burntime	**10/93**	**Abenteuer**	**86%**
Bushbuck	10/92	Verschiedenes	46 %
Caesar	12/92	Strategie	65%
Campaign	12/92	Simulation	67%
California Games II	10/92	Sport	68 %
Carnage	3/93	Sport	29 %
Casino	7/92	Compilation	miserabel
Castle of Dr. Brain	7/92	Strategie	50 %
Castles	4/92	Strategie	53 %
Captain Dynamo	11/92	Geschicklichkeit	57 %
Carl Lewis Challenge	9/92	Sport	57 %
Cartoon Collection	10/92	Compilation	schwach
Catch 'Em	7/92	Geschicklichkeit	64 %
Cells - Game of Life	7/92	Verschiedenes	60 %
Champions	4/92	Compilation	gut
Championship Manager	9/92	Sport	27 %
Championship Manager '93	9/93	Sport	28%
Check II	3/92	Abenteuer	70 %
Civilization	**9/92**	**Simulation**	**85 %**
CJ's Elephant Antics	5/92	Geschicklichkeit	55 %
Classic Collection	7/92	Compilation	schwach
Chystron	10/93	Action	19%
Cohort II	5/93	Strategie	28 %
Colorix	4/92	Strategie	40 %
Combat Air Patrol	5/93	Simulation	69 %
Combat Classics	12/92	Compilation	gut
Computer Diplomacy	4/92	Verschiedenes	26 %
Conflict: Korea	10/92	Strategie	17%
Conquestador Szenario Generator	11/92	Strategie	Zusatzdisk
Cool World	1/93	Action	38%
Corx	3/92	Geschicklichkeit	38 %
Cover Girl Strip Poker	3/92	Strategie	50 %
Crazy Cars	9/92	Sport	70 %
Crazy Seasons	9/92	Geschicklichkeit	62 %
Creatures	3/93	Geschicklichkeit	70 %
Creepers	7/93	Strategie	73 %
Crime City	3/92	Abenteuer	60 %
Crazy Sue 2	10/92	Geschicklichkeit	60 %
Crystal Kingdom Dizzy	3/93	Geschicklichkeit	47 %
Curse of Enchantia	12/92	Abenteuer	69%
Cyber Assault	9/92	Action	gut
Cyberblast	10/92	Action	36 %
Cytron	12/92	Action	64%
Dalek Attack	1/93	Action	58%
Dark Queen of Krynn	10/92	Abenteuer	59 %
Dark Seed	1/93	Abenteuer	79%
Darkspyre	3/92	Abenteuer	62 %
Das schmutzige Erbe	7/93	Abenteuer	61 %
Das Schwarze Auge	**5/92**	**Abenteuer**	**90 %**
D-Day	1/93	Simulation	63%
Deliverance	7/92	Action	74 %
Delivery Agent	9/93	Simulation	66%
Demon Blue	11/92	Geschicklichkeit	39 %
Der Allzweck-Koffer	9/93	Mixtur	mittel
Der Fun-Koffer	9/93	Mixtur	gut
Der Hit-Koffer	9/93	Mixtur	super
Der Fluch des Drachens	4/92	Strategie	62 %
Der Patrizier	**7/92**	**Simulation**	**85 %**
Desert Strike	**5/93**	**Action**	**85%**
D/Generation	9/92	Verschiedenes	81 %
Dick Tracy The Crime-Solving Adventure	10/92	Abenteuer	39 %
Die Hard 2	9/92	Action	36 %
Diego Soccer	4/92	Simulation	26 %
Digital Dungeon	3/93	Abenteuer	1,5%
Dinosaurs for Hire/CDTV	7/92	Verschiedenes	Comic
Discovery	7/92	Simulation	66 %
Dizzy - Prince of the Yolkfolk	11/92	Geschicklichkeit	59 %
Dizzy's Excellent Adv.	10/92	Compilation	mittel
Dogfight	11/93	Simulation	79%
Dojo Dan	10/92	Action	53 %
Dominium	12/92	Strategie	52%
Donk	11/93	Action	70%
Doodlebug	12/92	Geschicklichkeit	65%
Double Mind	7/92	Strategie	64 %
Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42%
Dreadnoughts	3/93	Strategie	24 %
Dream Team	2/93	Compilation	mittel
Dune	9/92	Strategie	82 %
Dune II	3/93	Strategie	80 %
Dungeon Master & Chaos Strikes Back	2/93	Compilation	gut
Dungeons of Avalon	5/92	Abenteuer	72 %
Dungeons of Avalon II	11/92	Abenteuer	70 %
Dynatech	10/92	Simulation	60 %
Edd the Duck 2	5/93	Geschicklichkeit	48 %
Eishockey Manager	**5/93**	**Sport**	**91%**
Elvira II	**3/92**	**Abenteuer**	**86 %**
Elysium	10/93	Strategie	69%
Epic	3/92	Action	74 %
Erben des Throns	1/93	Strategie	61%
Ernte der Sonne CDI	3/93	Verschiedenes	für Kunstfans
Euro-Soccer	2/93	Sport	52 %
Espace from Cybercity CDI	3/93	Action	Demo-Qualität
Espana - The Games 92	10/92	Sport	41 %
E.S.S. Mega/CDTV	10/92	Verschiedenes	in Ordnung
European Champ.Ship 92	10/92	Sport	55 %
European Football Champ.	9/92	Sport	51 %
Eye of the Beholder II	**5/92**	**Abenteuer**	**86 %**
F17 Challenge	10/93	Sport	57%
Falcon Collection	2/93	Compilation	super
Fantastic Voyage/CDTV	10/92	Verschiedenes	überflüssig
Fantasypak	7/92	Compilation	mittel
Fantastic World	12/92	Compilation	super
Fantasy Hit Collection	2/93	Compilation	gut
Fascination	3/92	Abenteuer	48 %
Fighter Duel	1/93	Simulation	39%
Fill 'Em	9/93	Strategie	66%
Fire and Ice	**5/92**	**Action**	**86 %**
Fireforce	12/92	Action	30%
Firehawk	7/93	Action	36 %
Firestar	9/92	Action	mittel
Firestone Country Club	10/92	Verschiedenes	Data Disk
Fireteam 2200	5/92	Simulation	30 %
Flashback	**1/93**	**Abenteuer**	**86%**
Flies - Attack on Earth	2/93	Abenteuer	68 %
Floor 13	9/92	Abenteuer	22 %
Fly Harder	3/93	Action	34 %
Frankenstein	2/93	Geschicklichkeit	45 %
Formula 1 Grand Prix	**1/92**	**Simulation**	**85 %**
Game Machine	9/93	Compilation	mittel
Game Pack I	7/92	Compilation	gut
Game Pack II	7/92	Compilation	gut
Game Pack III	7/92	Compilation	gut
Gainforce	3/93	Action	70 %
Gateway II: Savage Frontier	5/92	Abenteuer	54 %
Gear Works	10/93	Strategie	52%
Gem'Z	11/92	Action	78 %
German Trucking	9/92	Simulation	58 %
Global Chaos	11/92	Verschiedenes	15 %
Global Effect	4/92	Simulation	72 %
Global Gladiators	9/93	Action	63%
G-Loc	9/93	Action	33 %
Goal	**7/93**	**Sport**	**87 %**
Goblins 2	1/93	Strategie	72%
Golden Eagle	3/92	Abenteuer	55 %
Golden Oldies Jukebox CDI	3/93	Verschiedenes	für Oldies
Goliath	11/92	Strategie	39 %
Grandslam Collection	12/92	Compilation	schwach
Graham Taylor's Soccer Challenge	9/92	Sport	80 %
Gunship 2000	**1/93**	**Simulation**	**85%**
Guy Spy	9/92	Action	58 %
Hannibal	7/93	Strategie	78 %
Harlequin	3/92	Action	74 %
Harpoon Data-Disk	3/92	Simulation	Datadisk
Head to Head	10/92	Compilation	gut
Hell Run	12/92	Geschicklichkeit	39%
Hexuma	10/92	Abenteuer	82 %
Hired Guns	11/93	Abenteuer	72%
Historyline	**11/92**	**Strategie**	**86 %**
Hoi	7/92	Geschicklichkeit	50 %
Hook	9/92	Abenteuer	73 %
Hostile Breed	7/92	Action	66 %
Hot Rubber	5/92	Sport	46 %
Hoversprint	7/92	Sport	29 %
Hunt the Fonts	5/92	Geschicklichkeit	74 %
Ian Botham's Cricket	9/92	Sport	35 %
Indiana Jones IV	**1/93**	**Abenteuer**	**91%**
Indy IV - The Actiongame	1/93	Action	58%
Indy Heat	3/92	Sport	55 %
International Rugby Challenge	5/93	Sport	54 %
International Sports Challenge	9/92	Sport	61 %
International Truck Racing	3/93	Sport	27 %
Int. Open Golf Champ.	10/93	Sport	59%
Ishar	9/92	Abenteuer	74 %
Ishar 2	9/93	Abenteuer	72%
Ishar für A1200	7/93	Abenteuer	69 %
Jack the Ripper	10/93	Verschiedenes	71%
Jaguar XJ 220	**7/92**	**Sport**	**89 %**
Jet Set Willy II	3/92	Geschicklichkeit	29 Jones
J. Pond 2 für A 1200	9/93	Geschicklichkeit	72%
J. Pond 2 Robocod f. CD 32	10/93	Geschicklichkeit	78%
Jim Power	5/92	Action	83 %
Joe & Mac: Caveman Ninja	1/93	Action	70%
Jonathan	**2/93**	**Abenteuer**	**88%**
John Barnes Football	7/92	Sport	72 %
John Madden Football	4/92	Sport	82 %
Jungle Boy	3/92	Geschicklichkeit	5 %
KGB	12/92	Abenteuer	81%
Killerball	3/92	Action	57 %
Kiro's Quest	11/92	Strategie	71 %
Kleinbild-Fotografie CDI	3/93	Verschiedenes	erklärend
Kosmos	5/92	Strategie	8 %
Krusty's Fun House	3/93	Geschicklichkeit	70 %
Kwix	7/92	Strategie	60 %
Leeds United Champions	12/92	Sport	46%
Legend	**7/92**	**Abenteuer**	**85 %**
Legend of Kyrandia	12/92	Abenteuer	77%
Legends of Valour	1/93	Abenteuer	80%
Leisure Suit Larry V	**3/92**	**Abenteuer**	**85 %**
Lemmings 2	**3/93**	**Strategie**	**91 %**
Lemmings X-Mas Pack	2/93	Compilation	super
Les Stars	4/92	Compilation	mittel
Lethal Weapon	1/93	Action	74%
Lineker Collection	10/92	Compilation	mittel
Links	7/92	Sport	68 %
Links Datadisk	9/92	Verschiedenes	Datadisk
Lionheart	**1/93**	**Action**	**88%**
Liverpool	10/92	Sport	50 %
Locomotion	5/92	Strategie	58 %
Lothar Matthäus	**9/93**	**Sport**	**87%**
Lotus 3	**10/92**	**Sport**	**85%**
Lords of Time	12/92	Abenteuer	45%
Lure of the Temptress	9/92	Abenteuer	81 %
Lysis	5/92	Verschiedenes	52 %
Mad TV	**1/92**	**Simulation**	**85 %**
Maddog Williams	4/92	Abenteuer	44 %
Maelstrom	7/93	Strategie	70 %
Magic Ball	11/92	Simulation	37 %
Marblelous	5/93	Geschicklichkeit	66 %
Match of the Day	10/92	Sport	66 %
Matrix	3/92	Strategie	22 %
McDonald Land	12/92	Geschicklichkeit	68%
Mega Box	4/92	Compilation	mittel
Mega Collection	9/93	Mixtur	schwach
Mixed Collection	9/93	Mixtur	mittel
Megafortress	9/92	Simulation	64 %
Mega lo Mania & First Samurai	7/92	Compilation	gut
Mega Mix	2/93	Compilation	mittel
Mega Sports	10/92	Compilation	super
Megatraveller 2	12/92	Abenteuer	58%
Metallic Power	2/93	Compilation	mittel
Mickey's Jigsaw Puzzle	5/93	Strategie	37 %
Mickey's Memory Challenge	5/93	Strategie	37 %
Micro Machines	10/93	Sport	81%
Might & Magic III	3/92	Abenteuer	81 %
Mind Run/CDTV	3/92	Strategie	26 %
Monkey Island 2	**9/92**	**Abenteuer**	**87 %**
Monopoly	9/93	Brettspielumsetzung	61%
Monster Pack Vol. 2	4/92	Compilation	schwach
Morph	9/93	Geschicklichkeit	74%
Motörhead	12/92	Action	65%
Music Maker/CDTV	10/92	Verschiedenes	überflüssig
Musicolor CDTV	3/93	Verschiedenes	brauchbar
Myth	5/92	Action	69 %
Napoleonis	9/93	Compilation	schwach
Nick Faldo's Golf	2/93	Sport	77 %
Nicky 2	9/93	Action	68%
Nicky Boom	11/92	Action	64 %
Nigel Mansell	1/93	Sport	66%
Nigel Mansell's W.C. f.A 1200	5/93	Sport	70 %
Nippon Safes Inc.	10/93	Abenteuer	55%
No Buddies Land	4/92	Geschicklichkeit	48 %
No Greater Glory	12/92	Strategie	62%
No Second Prize	11/92	Sport	81 %
Nova 9	10/92	Action	68 %
Odyssee	9/93	Abenteuer	46%
Omar Sharif's Bridge	10/92	Strategie	39 %
One Step Beyond	10/93	Strategie	69%
Ork	3/92	Action	71 %
Osiris	5/92	Strategie	69 %
Oscar	10/93	Geschicklichkeit	78%
Overdrive	11/93	Sport	73%
Overkill	11/93	Action	66%
Oxyd	12/92	Verschiedenes	70%
Pacific Islands	5/92	Simulation	70 %
Paladin	11/92	Abenteuer	46 %
Palm Springs Open CD-I	3/93	Sport	enttäuscht
Panzer Battles	4/92	Strategie	55 %
Paperboy 2	4/92	Geschicklichkeit	69 %
Paragliding Simulation	5/92	Simulation	38 %
Paramax	10/92	Geschicklichkeit	61 %
PGA Tournament Disk	5/92	Sport	Data-Disk
Pinball Dreams	**3/92**	**Simulation**	**86 %**
Pinball Fantasies	11/92	Simulation	83 %
Piracy on the High Seas	2/93	Abenteuer	53 %
Plan 9 from Outer Space	5/92	Abenteuer	83 %
Police Quest III	7/92	Abenteuer	64 %
Pools of Darkness	5/92	Abenteuer	66 %
Popeye 2	9/92	Geschicklichkeit	22 %
Populous II Data Disk	10/92	Verschiedenes	Data Disk
Populous II Plus	2/93	Compilation	gut
Powerhits	7/92	Compilation	gut
Powerplay Eishockey	4/92	Simulation	50 %
Prehistorik/CDTV	10/92	Verschiedenes	in Ordnung
Premiere	10/92	Action	78 %
Premier Manager	3/93	Sport	72 %
Premier Manager 2	11/93	Sport	65%
Prime Mover	11/93	Sport	41%
ProjektX	5/92	Action	78 %
Psyborg	4/92	Geschicklichkeit	54 %
Puffy	11/92	Geschicklichkeit	81 %
Push-Over	9/92	Strategie	73 %
Qwak	11/93	Geschicklichkeit	77%
Quest of Agravain	5/92	Geschicklichkeit	64 %
Race Drivin	4/92	Sport	75 %
Rampart	12/92	Strategie	72%
Reach out for Gold	11/92	Sport	75 %
Reach for the Skies	7/93	Simulation	60 %
Reach for the Skies	12/92	Simulation	56%
Rebellion	11/92	Action	22 %
Red Zone	10/92	Simulation	78 %
Reflexity	1/93	Simulation	62%
Regent	7/92	Simulation	64 %
Risky Woods	9/92	Geschicklichkeit	60 %
Road Rash	12/92	Sport	64%
Robosport	12/92	Strategie	62%
Roger Rabbit	5/92	Abenteuer	50 %
Rome A.D. 92	11/92	Abenteuer	71 %
Shizophrenia	4/92	Strategie	61 %
Sabre Team	10/92	Strategie	71 %
Samurai	7/92	Strategie	51 %
Sandy's Zirkus Abenteuer CD-I	3/93	Verschiedenes	Kinderspiel
Sonic's Xmas Caper	2/93	Geschicklichkeit	46 %
Scenario - Theatre of War	7/92	Verschiedenes	66 %
Scenery Collection G.B.	10/92	Compilation	mittel
Sea, Soft & Sun	7/92	Compilation	schwach
Sensible Soccer 92/93	1/93	Sport	83%
Sensible Soccer	9/92	Sport	81 %
Seymour goes to Hollywood	9/92	Geschicklichkeit	53 %
Sexy Droids	10/92	Strategie	30 %
Shadowlands	**3/92**	**Abenteuer**	**86 %**
Shuttle	11/92	Simulation	32 %
Silver Games	4/92	Compilation	mittel
Sim Ant	**4/92**	**Simulation**	**85 %**
Sim Earth	10/92	Simulation	81 %
Sim Life	10/93	Simulation	48%
Sim Life für A1200	10/93	Simulation	74%
Sink or Swim	5/93	Action	74 %
Slackskin & Flint	11/92	Geschicklichkeit	39 %
Sleepwalker	3/93	Geschicklichkeit	74 %
Soccer Pinball	10/92	Simulation	51 %
Söldner	9/92	Strategie	31 %
Soccer Kid	**10/93**	**Geschicklichkeit**	**85%**
Solius	11/93	Geschicklichkeit	58%
Son Shu Si	4/92	Action	74 %
Space Ace II	3/92	Geschicklichkeit	48 %
Space Crusade	5/92	Verschiedenes	68 %
Space Gun	4/92	Action	48 %
Space Hulk	11/93	Brettspielumsetzung	44%
Space Legends	9/93	Mixtur	super
Space Max	9/92	Simulation	76 %
Space Quest IV	4/92	Abenteuer	75 %
Space Wars/CDTV	5/92	Action	9 %
Special Forces	5/92	Simulation	76 %
Speed Pack	12/92	Compilation	mittel
Spelling Fair	1/93	Verschiedenes	18%
Spielhölle Pro	7/93	Simulation	9 %
Sports Collection	12/92	Compilation	gut
Sport's Best	4/92	Compilation	mittel
Sport Games Hit	4/92	Compilation	schwach
Sports Master	2/93	Compilation	gut
Sports Pack	12/92	Compilation	mittel
Sports Top Ten	9/93	Compilation	gut
Souk	9/92	Abenteuer	53 %
Stalingrad	9/92	Strategie	18 %
Stardust	5/93	Action	52 %
Star Pack	12/92	Compilation	gut
Steel Empire	7/92	Strategie	32 %
Steve McQueen	4/92	Action	Neuaufl.
Stone Age	7/92	Strategie	66 %
Stoppt den Calippo Fresser	9/92	Verschiedenes	37 %
Storm Master	4/92	Verschiedenes	72 %
Strategy Masters	12/92	Compilation	gut
Streetfighter II	2/93	Action	80 %
Striker	9/92	Sport	64 %
Sturmtruppen	11/92	Action	44 %
Super All-Stars	2/93	Compilation	schwach
Super Cauldron	1/93	Action	78%
Superfrog	5/93	Geschicklichkeit	75 %
Super Ski 2	5/92	Sport	67 %
Super Sports Challenge	10/93	Sport	44%
Super Tetris	9/92	Strategie	50 %
Swibble-Dibble	3/93	Geschicklichkeit	52 %
Sword of Honour	9/92	Action	63 %
Syndicate	9/93	Strategie	79%
Taurix	9/93	Strategie	39%
Team Yankee/CDTV	10/92	Verschiedenes	in Ordnung
Tearaway Thomas	12/92	Geschicklichkeit	74%
Ten-Goi	9/92	Strategie	24 %
Tennis Cup 2	9/92	Sport	69 %
The Addams Family	7/92	Geschicklichkeit	71 %
The Adventurers	7/92	Compilation	gut
Theatre of Death	11/93	Strategie	60%
The Cartoons	11/92	Geschicklichkeit	71 %
The Chaos Engine	**2/93**	**Action**	**85%**
The Cool Croc Twins	9/92	Geschicklichkeit	71 %
The Enforcer	9/92	Action	schwach
The Humans	**7/92**	**Action**	**92 %**
The Hutchinsons/CDTV	10/92	Verschiedenes	überflüssig
The Illustrated Works of Shakespeare/CDTV	10/92	Verschiedenes	sinnlos
The Jetsons	4/92	Geschicklichkeit	48 %
The Keys to Maramon	5/92	Abenteuer	37 %
The Legend of Ragnarok	2/93	Strategie	70 %
The Legend of Robin Hood	10/92	Abenteuer	62 %
The Lost Vikings	**7/93**	**Action**	**83 %**
The Perfect General	5/92	Strategie	66 %
The Reflex	9/92	Strategie	51 %
Thomas the Tank Engine	2/93	Geschicklichkeit	49 %
Tie Break/CDTV	10/92	Verschiedenes	in Ordnung
Tiny Skweeks	10/92	Strategie	64 %
Titus the Fox	4/92	Geschicklichkeit	78 %
T.N.T. 2	4/92	Compilation	schwach
Tom Landry Strategy Football	7/93	Sport	62 %
Touch Down	10/92	Sport	28 %
Top Banana	4/92	Geschicklichkeit	16 %
Top Wrestling	7/92	Sport	60 %
Town with no Name/CDTV	3/92	Verschiedenes	52 %
Train It	2/93	Simulation	75 %
Transarctica	3/93	Abenteuer	77 %
Transarctica für A1200	7/93	Abenteuer	77 %
Traps'n Treasures	7/93	Geschicklichkeit	80 %
Treasures of the Savage Frontier	10/92	Abenteuer	53 %
Treble Champions	11/92	Sport	7 %
Treble Champions 2	9/93	Sport	7%
Triple Action I	9/93	Compilation	gut
Triple Action II	9/93	Compilation	mittel
Triple Action III	9/93	Compilation	mittel
Triple Action VI	9/93	Compilation	mittel
Troddlers	12/92	Strategie	70%
Trolls	1/93	Geschicklichkeit	68%
Trolls für A1200	7/93	Geschicklichkeit	70 %
Turrican I/CDTV	3/92	Action	super
Turrican II/CDTV	3/92	Action	super
Turrican III	**10/93**	**Action**	**88%**
TV Sports Basketball	9/92	Sport	60 %
TV Sports Boxing	3/92	Sport	59 %
UGH!	5/92	Geschicklichkeit	66 %
Ultima VI	**4/92**	**Abenteuer**	**93 %**
Uridium	**10/93**	**Action**	**86%**
Utopia - The New Worlds	5/92	Strategie	Data-Disk
Vikings	7/92	Strategie	71 %
Vision	11/92	Abenteuer	40 %
Volfied	1/92	Geschicklichkeit	42 %
Vroom	3/92	Sport	76 %
Vroom Data Disk	9/92	Verschiedenes	Datadisk
Walker	3/93	Action	72 %
War in the Gulf	9/93	Simulation	70%
Warm-Up	3/92	Sport	56 %
Warriors of Releyne	9/92	Strategie	48 %
Waxworks	12/92	Abenteuer	82%
Ween	12/92	Abenteuer	68%
Whale's Voyage für A 1200	5/93	Abenteuer	75 %
Whale's Voyage	3/93	Abenteuer	74 %
Willy Beamish	3/92	Abenteuer	42 %
Wing Commander	**1/93**	**Action**	**86%**
Winzer/CDTV	3/92	Simulation	in Ordnung
Wizkid	11/92	Verschiedenes	67 %
Wiz'n'Liz	11/93	Geschicklichkeit	72%
Wolfchild	3/92	Action	81 %
Wolfen	12/92	Abenteuer	48%
Woody's World	5/93	Geschicklichkeit	70 %
World Cricket	3/92	Sport	12 %
World Hockey League Manager	1/93	Strategie	61%
Worlds of Legend	9/93	Abenteuer	70%
World Rugby	1/93	Strategie	55%
World Series Cricket	4/92	Sport	51 %
WWF European Rampage	1/93	Sport	58%
X-Pilot	3/93	Action	36 %
Yo! Joe!	7/93	Action	80 %
Zool	2/93	Geschicklichkeit	83 %
Zool	10/92	Geschicklichkeit	83 %
ZoZoom	1/93	Strategie	7%
Zyconix	12/92	Strategie	42%

Denkt Euch, ich habe das Christkind gesehn – es war sturzbesoffen und konnt' nicht mehr stehn. Und dann sah ich auch noch den Weihnachtsmann, der hing an 'ner Flasche Glühwein dran. Im Punsch schwammen Ruprecht und Nikolaus – tja, Weihnachten fällt dieses Jahr dann wohl aus...Egal, was die Leutchen vom schenkenden Gewerbe auch treiben, wir bescheren Euch pünktlich zum Fest eine prallgefüllte Weihnachtsausgabe. Na, dann prost!

HILFE!! FRAGEN?!

Bis zum heutigen Tage dachten wir eigentlich, unsere „heißersehnten Antworten" würden Eure Probleme lösen – tja, doch dann schrieb uns Jean Hubert!

Nachdem er sich nämlich Willi Biers **Captive**-Ausführungen zu Gemüte geführt hatte, verzerrte sich sein Gesicht zu einem großen Fragezeichen: Was um alles in der Galaxie stellt man mit diesen Schalterkombinationen der Clipboards an, und wo findet man die Dinger überhaupt? Plötzlich schossen ihm auch noch weitere Fragen durch die letzten grauen Zellen: Was ist ein Greaser, Fixer, Deflector, Power Sapper? Wozu benutzt man Magna Scan, Visor, Vision Corrector und AG-Scan? Oder weiß vielleicht jemand, welche Funktion dieser Würfel namens „DIE" hat? Kurz bevor sein Gehirn überlastungsbedingte Ausfallerscheinungen zeigte, fragte er sich noch, wie man eine Battery benutzt und ob dieses Teil auch für die Shield-Regeneration eingesetzt werden kann – dann sank er in ein tiefes Koma...

Ein von flugtechnischen Problemen gequälter Amiganer wendet sich in seiner Not an die Piloten seines Vertrauens: Im Begleitheft von **B-17 Flying Fortress** ist öfter von Werten auf der Sauerstoffversorgungsanzeige die Rede. Bei ihm steht der Zeiger dieser Anzeige jedoch immer auf „leer"! Außerdem wird nirgends erwähnt, wofür die Positionsanzeige des Piloten gut sein soll...

In der Anleitung zu **Birds of Prey** wird von Raketen mit „halbaktivem Radar" berichtet. Ist damit etwa das ominöse „Search and Radar"-Lenksystem gemeint?

Jürgen Helbig, wohl einer der letzten **Dragonflight**-Zocker, sucht verzweifelt die richtige Antwort auf zwei Rätsel. Zum einen handelt es sich um den Namen des ältesten Baumes und zum anderen um das Wort, welches der Rätselmund im Dungeon 10, Level 5, erwartet. Welcher Drachenflug-Veteran weiß Rat?

Wie jeder, der schon mal die düsteren Stollen der **Waxworks**-Mine besucht hat, bestätigen kann, geht's dort unten nicht gerade herzlich zu. Zu dumm, wenn einem da der Sprit für den Flammenwerfer ausgeht! Natürlich stellt sich in so einem Fall dem verzweifeltem Monsterjäger die Frage „Wo bitte geht's zur nächsten Tankstelle?". Wenn Ihr wißt, wo es Nachschub gibt, oder vielleicht erklären könnt, wie man die Mutanten mit den Molotow-Cocktails trifft, dann laßt es uns wissen.

Sein oder Nichtsein – das ist hier keine Frage und schon gleich zweimal keine Antwort! Was wir suchen, sind Lösungen zu den obigen Problemen. Solltet Ihr also in einem Anflug geistiger Klarheit das Passende parat haben, so bringt dieses Wissen zu Papier, stopft es in einen Briefumschlag (oder in die Fax-Maschine) und schickt das Ganze, mit dem Kennwort **Fragen** versehen, an unsere Adresse. Neben dem Dank Eurer Mitzocker erwartet Euch (bei Veröffentlichung) selbstverfreilich als Belohnung auch ein wenig Kleingeld! Diejenigen Glücksritter unter Euch, die, von spieltechnischen Problemen gebeugt, durch den grauen Alltag ziehen müssen, können ihre Bürde gerne bei uns abladen: Schickt uns Eure Fragen, und wir werden sie hier umgehend breittreten! Wer allerdings den mehr persönlichen Weg bevorzugt, kann sich auch telefonisch mit unseren Seelsorgern in Verbindung setzen:

HOTLINE
JEDEN MITTWOCH
VON 16.00 BIS 19.00 UHR
UNTER FOLGENDEN NUMMERN:
089/4605822
ODER
089/463823

INHALT

Es ist wieder mal soweit – Weihnachtszeit! Welche abgemagerte Brieftasche könnte da nicht ein paar Hunderter mehr vertragen? Tja, aber woher nehmen und nicht arbeiten? Na, von uns! Denn für Eure Tips, Tricks, Cheats, Lösungen oder Karten stopfen wir Euch, bei Veröffentlichung Eures Materials, bis zu **300** weihnachtliche Deutschmark in die Geldbörse. Euer Honorar richtet sich dabei in erster Linie nach Aktualität, Originalität und Umfang. Allerdings wird der Weihnachtsmann schon mal schmunzelnd ein paar Märker drauflegen, wenn Ihr uns mit schönen, möglichst ausgedruckten Karten, Lösungen, Listen und ähnlich langem Kram auf Disketten usw. die Arbeit erleichtert. Also nix wie ran an den Computer, und her mit all Euren Infos! Ach, Ihr wißt nicht, wohin damit? Na, selbstverfreilich an

Joker Verlag
Know How
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Telefax (089)4604977

ANTWORTEN

DIE HEISSERSEHNTEN

Wie man in **Dune II** die Ornithopter vom Himmel fegt, erklärt Euch Carsten Jakob: Raketenwerfer haben auf feindliche Ornis eine ähnliche Wirkung wie Mückenspray! Will heißen, diese Werfer sind, wie bereits von Michael richtig erkannt, bei Angriffen aus der Luft völlig wirkungslos. Vor der sicheren Zerstörung durch die Attacken der gegnerischen Luftwaffe bewahren Euch einzig und allein sogenannte Raketentürme. Plaziert je zwei bis drei dieser Türme um ein stark gefährdetes Gebäude, und Ihr werdet schnell von der fliegenden Orni-Plage befreit sein. Solltet Ihr noch nicht in der Lage sein, dieses effiziente Luftabwehrsystem zu konstruieren, ist es allerhöchste Zeit, mal Eure Bauanlage zu erweitern! Zum Schluß noch ein kleiner Tip: Stellt, sobald sich feindliche Ornithopter im Anflug befinden, die Spielgeschwindigkeit auf die langsamste Stufe. Die Angreifer werden buchstäblich in der Luft stehenbleiben! Ihr könnt Euch nun genüßlich in den Sessel zurücklehnen und den Abschuß des Feindes beobachten.

CHEATS

DIE TRICKREICHEN

Ein guter Kopilot entscheidet in **Desert Strike** oft über Leben und Tod. Leider ist keiner der zu Verfügung stehenden Waffensystemoffiziere in all seinen Aufgaben perfekt: Entweder ist der Junge ausgezeichneter Scharfschütze, braucht dann allerdings Jahrhunderte, um einen Kameraden mit der Winde hochzuziehen, oder er stellt sich als absoluter Seilwindenprofi heraus, ballert dafür aber jede Menge Löcher in die Luft...
Tja, zu schade, daß der gute alte Tug Gurny als „Missing in Action" eingetragen ist, denn laut seiner Akte wäre er der ultimative Schütze und der Allergrößte an der Winde. Zur Freude aller verzweifelten Kampfpiloten hat Stefan Dries jedoch einen Weg gefunden, wie man den vermißten Wunderknaben dazu bringen kann, doch wieder in die Hubschrauberkanzel zu klettern: Gebt dazu einfach BVYFIRC als Paßwort ein, und schon läßt sich Mister Superman wieder als Kopilot anwählen. Aber Obacht, Kinders: Ihr dürft jetzt keinesfalls sofort die Mission starten, denn obiges Paßwort wählt gleichzeitig die Endsequenz an! Klickt Euch statt dessen wieder zur Paßwort-Option durch und hackt einen der bereits bekannten Levelcodes ein. Na, dann Weidmannsheil...

Kein Wunder, wenn man sich in **Wonderdog** über den Hund wundert! Wo doch dieser wundersame Waldi auf wunderbare Weise durch den wunderlichen Sebastian Roos bereits alle Levelcodes in Erfahrung gebracht hat! Also mich wundert's ja nicht...
Level 2: LEMONADE
Level 3: PHARMACY
Level 4: ULTIMATE
Level 5: DANIELLE
Level 6: LUCOZADE

Na ja, Bobs glücklichster Tag wird's wohl nicht gewesen sein, als ihn der völlig verblödete Zauberfuzzi in einen Ball verwandelte. Aber auch nicht unbedingt sein schlechtester, denn dank Gregor Mechtersheimer findet **Bob's Bad Day** jetzt wenigstens levelcodemäßig ein glückliches Ende.

Level 1: ZAABCZQD	Level 51: NDPLKWOL
Level 2: ZBFBCYPD	Level 52: NEALKVNL
Level 3: ZBFBCYOD	Level 53: MDPLKWQL
Level 4: ZCKBCXND	Level 54: MEALKVPL
Level 5: YBFBCYQD	Level 55: MEALLVOM
Level 6: YCKCCXPD	Level 56: MFFMLUNM
Level 7: YCKCDXOE	Level 57: LDPMLWQM
Level 8: YDPCDWNE	Level 58: LEAMLVPM
Level 9: XBFCDYQE	Level 59: LEAMLVOM
Level 10: XCKCDZPE	Level 60: LFFMLUNM
Level 11: XCKDDXOE	Level 61: KEANNVQM
Level 12: XDPDDWNE	Level 62: KFFNMUPN
Level 13: WCKDEXQF	Level 63: KFFNMUOM
Level 14: WDPDEWPF	Level 64: KGKNMTNN
Level 15: WDPDEWOF	Level 65: JBFNMYQN
Level 16: WEAEEVNF	Level 66: JCKOMXPN
Level 17: VBFEEYQF	Level 67: JCKONXOO
Level 18: VCKEEXPF	Level 68: JDPONWNO
Level 19: VCKEFXOG	Level 69: ICKONXQO
Level 20: VDPEFWNG	Level 70: IDPONWPO
Level 21: UCKFFXQG	Level 71: IDPPNWOO
Level 22: UDPFFWPG	Level 72: IEAPNVNO
Level 23: UDPFFWOG	Level 73: HCKPOXQP
Level 24: UEAFFVNG	Level 74: HDPPOWPP
Level 25: TCKFGXQH	Level 75: HDPPOWOP
Level 26: TDPGGWPH	Level 76: HEAQOVNP
Level 27: TDPGGWOH	Level 77: GDPQOWQP
Level 28: TEAGGVNH	Level 78: GEAQOVPP
Level 29: SDPGGWQH	Level 79: GEAQPVOQ
Level 30: SEAGGVPH	Level 80: GFFQPUNQ
Level 31: SEAHHVOI	Level 81: FCKRPXQQ
Level 32: SFFHHUNI	Level 82: FDPRPWPQ
Level 33: RBFHHYQI	Level 83: FDPRPWOQ
Level 34: RCKHHXPI	Level 84: FEARPVNQ
Level 35: RCKHHXOI	Level 85: EDPRQWQR
Level 36: RDPIHWNI	Level 86: EEASQVPR
Level 37: QCKIIXQJ	Level 87: EEASQVOR
Level 38: QDPIIWPJ	Level 88: EFFSQUNR
Level 39: ODPIIWOJ	Level 89: DDPSQWQR
Level 40: QEAIIVNJ	Level 90: DEASQVPR
Level 41: PCKJIXQJ	Level 91: DEATRVOS
Level 42: PDPJIWPJ	Level 92: DFFTRVNS
Level 43: PDPJJWOK	Level 93: CEATRVQS
Level 44: PEAJJVNK	Level 94: CFFTRUPS
Level 45: ODPJJWQK	Level 95: CFFTRUOS
Level 46: QEAKJVPK	Level 96: CGKURTNS
Level 47: OEAKJVOK	Level 97: BCKUSXQT
Level 48: OFFKJUNK	Level 98: BDPUSWPT
Level 49: NCKKKXQL	Level 99: BDPUSWOT
Level 50: NDPKKWPL	Level 100: BEAUSVNT

FREEZER ECKE

Qwak: Die Continues lassen' sich für Player 1 in Adresse 8267 und für Player 2 in Adresse 8367 erhöhen. Ein paar Zusatzleben kann sich Player 1 mit Adresse 8268/9, Player 2 mit Adresse 8368/9 verschaffen. Die Anzahl der Eier steht in 826A/B (Player 1) bzw. 836A/B (Player 2). Wer kleine Ausbesserungen am Score vornehmen möchte, sollte sich Adresse 826E/F (Player 1) bzw. 836E/F (Player 2) anschauen. Letztendlich kann auch die Blümchenzahl verändert werden:
82C2/3 für Player 1
83C2/3 für Player 2

Burntime: Eure Helden leben öfter, sobald Ihr Euch den Wert der Adresse C15323 zurechtgebogen habt. Wer ordentlichen Kohldampf schiebt, kann sich mittels Adresse C152FB reichlich den Tisch decken. Die Durstigen unter Euch finden in Adresse C152F8 einen kostenlosen Drink.

Whale's Voyage: Die Credits lassen sich über die Adressen C0C081 und C0C080 manipulieren. Aber Vorsicht mit zu hohen Werten – der berühmte Inder läßt grüßen...

Gesucht und gefunden wurden diese Freezer-Adressen von Timo Selzer, Sascha Doric und Jan Schliemann.

LÖSUNG

LEGENDS OF VALOUR

O ehrenwerter Marcel Smuz, der Du das magische Gleichgewicht des Universums wiederhergestellt hast, erweise uns Deine Gnade und berichte uns von Deinen gar ruhmreichen Heldentaten.

Es muß vorausgeschickt werden, daß Marcel für die Lösung seiner Quests einen Abenteurer weiblichen Geschlechts wählte und somit von Beginn an Mitglied im Tempel der Freya war...

Das Abenteuer begann am Eingangstor von Mitteldorf. Nach ein paar Schritten traf ich auf einen Mann, der mir riet, alle Nachrichten meines lieben Cousins in den einzelnen Tavernen zu studieren. Auf dem Weg zu den Kneipen (B1 – B8) raffte ich alle herumliegenden Gegenstände zusammen und erledigte schon mal ein paar kleinere Jobs (z.B. Gegenstand X von Taverne A zu Taverne B bringen). Nachdem ich alle Mitteilungen des Cousins gelesen hatte, trugen mich meine Füße zurück zum Anfang und von dort aus weiter zum Zollhaus (S5). Hier erfuhr ich, daß ich wohl oder übel in vier Tempeln oder Gilden Mitglied werden müsse, um meine Aufgabe zu erfüllen. Also auf in die Rüstkammer (S1). Dort stöberte ich im ersten Stock die „Handschuhe der Kraft" und in der Wachstube (L13) die „Siebenmeilenstiefel" auf. Sobald ich ein bißchen Geld in der Tasche hatte, schaute ich bei der Krieger- oder Söldnergilde (G3, G4) vorbei und ließ mich dort ausbilden. Falls Euch das nötige Kleingeld dazu noch fehlt, seid Ihr einstweilen auch mit den obengenannten beiden magischen Gegenständen sehr gut bedient. Nach dieser „Vorarbeit" konnte ich mich getrost den Aufträgen in den einzelnen Gilden widmen.

Der Tempel der Freya (T3):

Mein erster Auftrag bestand darin, die heilige Schrift aus der Schreibstube (L33) zu holen – also hastete ich in den ersten Stock. In einem der Räume dort befand sich auch tatsächlich die heilige Schrift, in einem anderen das Buch der Beschwörung! Hütet Euch übrigens davor, die Beschwörungsschwarte gleich zu benutzen – im Moment dürft Ihr sie höchstens lesen! Die Beschaffung der heiligen Schrift brachte mir in einer Gilde eine kleine Beförderung und damit auch den Türöffner-Spell ein. Im Museum (L42) knackte ich mit Hilfe meines neuen Zaubers die Tür zum verschlossenen Teil des Museums und stahl den herumstehenden Götzen. Danach machte ich mich auf, die geheimen Gänge unter dem Tempel zu erkunden. Im Tempel entdeckte ich schon bald eine Treppe, die nach unten führte. Unten angekommen, durchforschte ich die dunklen Gewölbe nach vier Spruchrollen. Als ich diese schließlich sicher in meinen Taschen verstaut hatte, stieg ich wieder aus dem düsteren Dungeon empor und eilte beschwingt zum Schrein (L26). Die Priesterin dort gab mir im Tausch gegen die Rollen eine Tasche, die ich im Tempel abgeben sollte. Zuvor mußte ich jedoch das Lebenselixier finden. Ich wanderte deswegen gleich mal zur Hexengrube (L41), in der eine Schriftrolle mit einem Rätsel lag. Damit machte ich mich in die Höhle unter dem Vestibül auf (L47). Gleich am Eingang konnte ich ein weiteres Schriftstück einheimsen, bevor ich in nördlicher Richtung einen großen Raum betrat. In der östlichen Wand war eine Tür eingemauert. Ich riß sie auf und schleuderte die zweite Schriftrolle gegen die mittlere Steinsäule. Das Ergebnis erstaunte mich sehr: Die Steinsäule verschwand und gab den Weg zu einem Altar frei. Darauf stand das gesuchte Lebenselixier.

Mein fünfter Auftrag hieß mich einen Spion finden. Ich eilte zum Tempel, stieg in den ersten Stock und fragte die dort andächtig verweilenden Frauen über ihren Glauben aus. Eine von den scheinheiligen Ladys verplapperte sich jedoch leider dabei! Daraufhin schritt ich flinken Fußes zur Gilde der Loki-Bruderschaft (G2). In die oberen Gemächer gelangte ich durch meinen Türöffnerspruch. In einem dieser Räume traf ich einen Mann, der mir von einer Ohrtrompete im Hause Nixenruh (B7) berichtete. Nachdem ich mir dieses Instrument geschnappt hatte, ging ich erneut in den ersten Stock der Loki-Gilde und blies vor jeder Tür in die Trompete, um zu hören, was sich dahinter wohl abspiele. Nur bei einer Tür konnte ich ein Gespräch belauschen. Nachdem ich alles gehört hatte, betrat ich den Raum und fragte die Männer, wo sie denn wohnen würden. So erfuhr ich von einem Schreiber, der in einem Turmgemach (L50) hauste. In diesem Turmstübchen entdeckte ich schließlich eine Schriftrolle, die ich im Tempel abgab. Damit waren dort alle meine Aufgaben erledigt.

Gilde (Loge) der Asegeir (G1):

Als erstes mußte ich den Trank der Beurteilung besorgen. Ich ging deswegen in die Letzte Zuflucht (L9) und fand dort auf dem Hof einer der Häuser den Trank. Doch als ich diesen Ort wieder verlassen wollte, stellte ich fest, daß die Eingangstür plötzlich verschlossen und ich somit eingesperrt war. Da es schon ziemlich spät am Abend war, legte ich mich einfach ein paar Stündchen aufs Ohr. Als ich wieder erwachte, ließ sich die Tür zu meiner Verwunderung ohne Probleme öffnen. Ich spazierte nun zur Gilde und lieferte den Trank ab (solltet Ihr denselben Auftrag noch einmal bekommen, dann nehmt den Trank kurz auf und legt ihn gleich wieder ab). Als nächstes sollte ich Forseti auftreiben und die Rolle der Wahrheit bringen. Dazu ging ich erst mal in den ersten Stock des Gerichtsgebäudes (L1). Dort stieß ich auf einen Mann, der mich an das Casino „Zum Kakerlakenreiter" (B5) verwies. Im Casino hing an einem Brett eine wichtige Information, die ich las, um dann wieder ins Gericht zu gehen. Im Erdgeschoß entdeckte ich nach kurzer Suchaktion die Rolle der Wahrheit. Da ich jetzt die mystische Tafel aus dem Grab der Mumie stibitzen mußte, machte ich mich zum Höhleneingang 1 (s. Karte) auf. Ich öffnete mit dem zwischen den beiden Türen liegenden Schlüssel die rechte Tür und durchwanderte die Höhle bis zum ihrem Ende. Hier begegnete mir ein grünes Männchen, mit dem ich mich ein paar Takte unterhielt. Danach konnte ich die Pyramide vom Stein schnappen, damit zur Diebesgilde (G5) laufen und sie dort abgeben.

Die nächsten 24 Stunden verbrachte ich mit Schlafen und fand zu meiner Verwunderung am folgenden Tag auf dem linken Tisch in der Diebesgilde eine weitere Pyramide. Ich stopfte schnell beide Pyramiden in die Tasche und hastete zum Grab der Mumie. Dort legte ich sie auf die Steine, woraufhin sich die Tür öffnete. Jetzt konnte ich mir in aller Ruhe die mystische Tafel unter den Nagel reißen. Als nächstes lief ich zur Bootswerft (L52) und in den Schiffszubehör-Laden „Seile & Taue" (L29), um einen Pecheimer zu erstehen. Danach schlich ich mich mit Hilfe des Türöffnerspruchs in den ersten Stock der Loki-Gilde (G2). Ich benutzte den Eimer am Allerheiligsten der Gilde und nahm es anschließend mit. Den Eimer gab ich am Tempel ab und erhielt daraufhin meine nächste Order: Berühre den heiligen Kelch! Dazu begab ich mich in den ersten Stock des Tempels, wandte mich nach links, nahm die Lampe

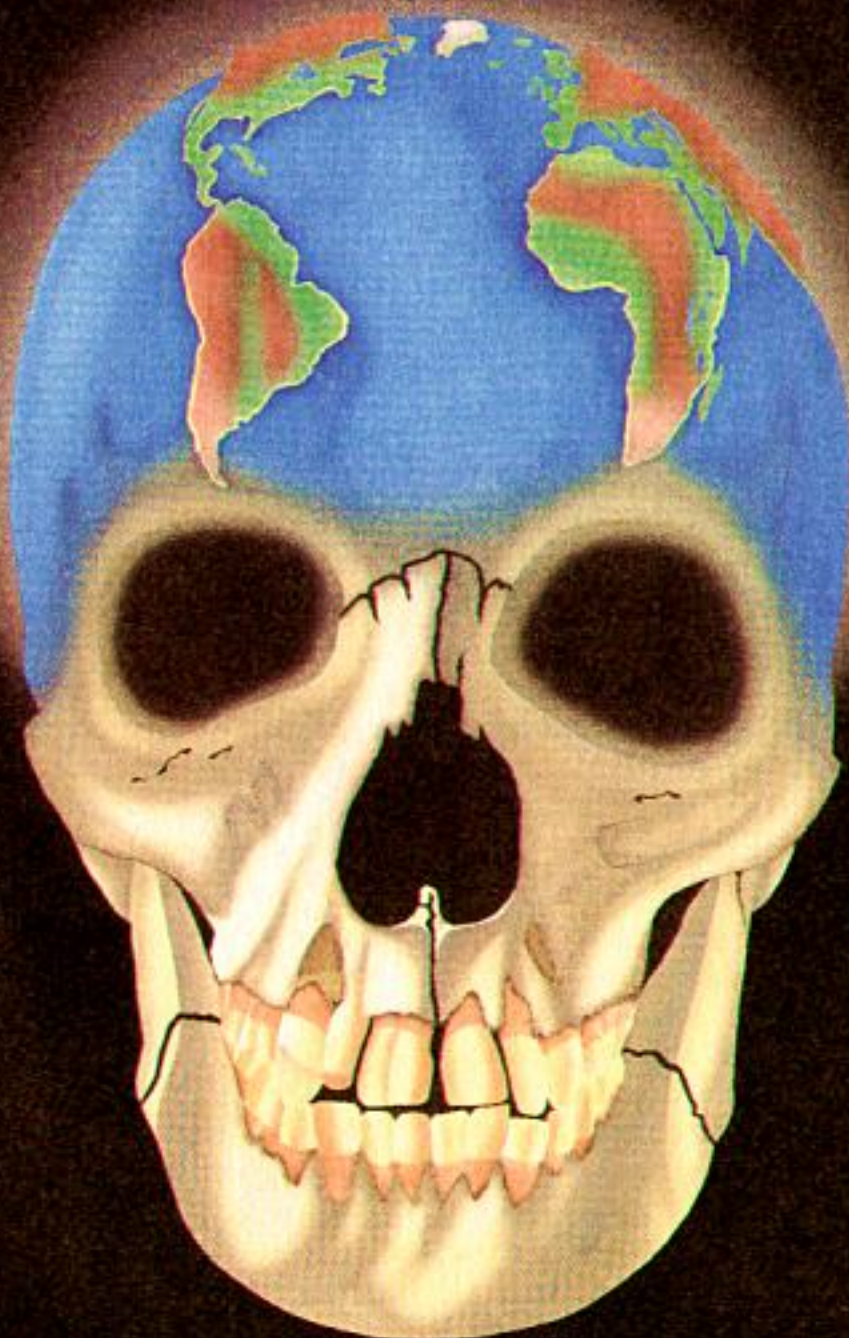
und benutzte sie gleich. Dann rannte ich schnell zur Galerie (L6) und killte die dort lebende Fledermaus mit meinem Messer. Die Überreste des Flattermanns steckte ich ein und benutzte erneut die Lampe. Mein Weg führte mich nun nach Nirvollir (s. Karte: im Lagerhaus in den ersten Stock, dann hinunter zum Durchgang), wo ich den Federmauskadaver auf den Tisch bei der Bootswerft legte und durch die Tür das Monster (*Augen*) beobachtete. Zurück im Tempel, eilte ich ins erste Stockwerk, berührte den gelben Kelch, lief hinunter, gab die Lampe ab und hatte es endlich geschafft.

Söldnergilde (G4):
Ab ins Rekrutierungsbüro (L27). Dort fand ich das verschwundene Geld und erledigte somit auch gleich meinen ersten Auftrag. Als nächstes sollte ich das Auge des Surt besorgen. Also ging ich in den Tempel des Odin (T2), wo mir ein ziemlich schräger Typ erzählte, daß besagtes Auge in der Taverne Heidekrug (B4) liege. Auf zum Heidekrug und das Auge geschnappt (sollte der Laden gerade geschlossen sein, müßt Ihr halt ein bißchen warten). Mein dritter Auftrag war nichts für Leute mit schwachen Nerven: Mir wurde befohlen, den Verräter Eivak umzubringen! Ich hastete, mir meiner schweren Aufgabe wohl bewußt, erst mal ins Gericht (L1) und dort weiter nach unten. Im Kellergewölbe unter dem Gericht hausten viele Goblins, die ich alle nach ihrem Namen fragte. Einer von ihnen antwortete mir „Eivak" und bekam kurz darauf mein Schwert zu spüren. Als Beweis für meinen Erfolg brachte ich der Gilde den Helm des Verräters. Es wurde Zeit für eine neue Waffe, also schaute ich mal wieder in der Rüstkammer (S1) vorbei und suchte mir eine schöne Armbrust aus. Wieder in der Söldnergilde, entdeckte ich am Boden eine weiße Feder. Ich nahm sie, eilte zur Kriegergilde, verschaffte mir mit meinem Türöffnerzauber Zugang zum ersten Stock und legte die Feder im Wachraum auf den Tisch. Jetzt mußte ich nur noch zur Söldnergilde traben, die Armbrust abgeben, und die Sache war ebenfalls gegessen. Als letztes wurde mir aufgetragen, die Moral der Kämpfer zu stärken. Deswegen ging ich von den Arrestzellen (P4) runter in die Unterwelt. Hier öffnete ich die Türen mit den herumliegenden Schlüsseln und pirschte mich am Ende des langen Ganges an den Drachen ran. Mit ein paar gezielten Schwertstreichen hieb ich dem Lindwurm den Kopf ab, nahm ihn, öffnete damit die hintere Türe und ergriff das dahinterliegende Banner. Ich brachte es zur Gilde und wurde in allen Ehren aufgenommen.

Tempel des Set (T1):
Auftrag Nummer eins: Die heilige Kugel wiederbeschaffen! Beim Juwelier (L34) durchstöberte ich daraufhin den Keller und wurde schließlich sogar doppelt fündig! Neben der verschollenen Kugel spürte ich außerdem eine Sphäre auf, die mir später große Dienste erwies. Freilich waren die Jungs von der Gilde mit der Kugel noch nicht zufrieden – jetzt mußte auch die heilige Flasche wieder her! Ich marschierte zur Balsamierstube (L38), fand eine Schriftrolle, öffnete die verriegelte Tür mittels Spruch und schnappte mir im Zimmer dahinter die heilige Flasche. Auftrag 3: Ab zum Höhleneingang und hinein. Ich durchkämmte den gesamten Dungeon nach einer Brutkammer, deren Tür ich letztendlich nur mit einem Zauberspruch aufbekam. Im Inneren der Kammer sah ich vier Eier, die ich mit je einem Flammenblitz zum Bersten brachte. Drei der Eier bargen ein Babymonster, eines jedoch enthielt einen Edelstein, den ich gleich darauf in den Tempel brachte. Mein nächster Auftrag drehte sich um den Amboß der Macht. Ich nahm im Tempel den Schlüssel vom Tisch, wanderte zum Walkürenweg (L46) und stieg dort in die Höhle hinab. Die verschlossene Tür ließ sich mit dem Schlüssel entriegeln. Ein paar Schritte weiter stand ich plötzlich mitten in Walhalla. Der gesuchte Amboß war schnell entdeckt – leider war das Teil etwas zu schwer für mich. Doch im Raum dahinter stieß ich zu meinem Glück auf eine Spruchrolle, nach deren Studium ich den gewichtigen Brocken ohne große Probleme tragen konnte. Nachdem ich ihn im Tempel abgeliefert hatte, wies man mir den nächsten Auftrag zu: Ich sollte die Schwanzrassel einer Lamia besorgen. Gesägt, getan! Als erstes stopfte ich mir die Taschen prall voll mit unbrauchbaren Gegenständen. Danach stieg ich hinab in die Höhle und tastete mich nach Nordosten vor. In der letzten Ecke des Gewölbes traf ich schließlich auf eine *braune* (!) Lamia (alle anderen sind uninteressant). Da das Biest äußerst gefährlich war, schleuderte ich ihr alle meine unwichtigen Sachen entgegen. Geschwächt, wie sie nun war, konnte ich sie mit wenigen Schwerthieben erlegen und mir ihre Rassel aneignen.

Tempel des Odin (T2):
Hier mußte ich gleich zu Beginn Hagin, den Raben, finden, der sich, wie sich schnell herausstellte, im ersten Stockwerk des Gladsheimes (L32) versteckt hielt. Mein zweiter Auftrag bestand in der Beschaffung eines Astralobiums. Das Ding fand sich letztendlich im Observatorium (L40), aus dem ich jedoch nur wieder herauskam, indem ich einen Gegenstand auf dem Tisch zurückließ. Danach spazierte ich ins Labyrinth, auf der Suche nach einer Landkarte. In einem Raum, der hinter einer verschlossenen Tür lag, wurde ich fündig. Nachdem ich die Karte im Tempel abgegeben hatte, trug man mir auf, das Auge des Zyklopen aufzuspüren. Meine Ermittlungen ergaben, daß sich unter dem Schloßverlies ein Zyklopenstall befand. Also machte ich mich auf zum Höhleneingang 3 (s. Karte), kletterte hinunter und am nördlichen Ausgang wieder hinauf. Ein weiterer unterirdischer Gang führte mich sodann zu besagtem Stall. Im Westen betrat ich einen großen Raum, in dem ein Bär mit einem Schlüssel umhertrottete. Ja schlach mich tot, wenn dass mal nicht der Huddeltuddelknuddelbär sein tut, dachte ich bei mir – na ja, er war's dann ja auch...
Leider wollte Meister Petz den Schlüssel nicht freiwillig rausrücken, deswegen mußte ich das zottelige Vieh in viele kleine unansehnliche Teile zerlegen – tja, schade eigentlich! Im Osten begegneten mir in einem großen Raum viele Zyklopen. Noch bevor die einäugigen Monster „heidewitzka" sagen konnten, zog ich einem von ihnen mein Schwert über die Rübe und nahm mir seine Seh-Murmel. Wieder im Tempel, gab ich das Auge ab und erhielt dafür den Auftrag, eine Schriftrolle zu klauen. Ich marschierte also in den Tempel des Ägir (T4) und bat darum, aufgenommen zu werden. Da diese Typen jedoch nichts mit mir zu tun haben wollten, mußte ich mich nach einer anderen Möglichkeit umsehen, um in die heiligen Hallen des Tempels zu gelangen. Zu meinem Glück stieß ich in einem Winkel des Tempels auf einen dubiosen Mann, der mir gegen einen geringen finanziellen Obelix Tür und Tor öffnete. Mit der frisch geklauten Schriftrolle des Ran ging's dann zurück.

Die Loki-Bruderschaft (G2):
Erster Auftrag: Den Ring des Andvari besorgen. So ging ich in die Kneipe „Zum Schlangenkopf" (B8), informierte mich am Schwarzen Brett, eilte weiter zur Pfandleihe (S10) und erstand dort den Ring. Zweiter Auftrag: Hypnosekraut beschaffen. Nachdem ich in einer Taverne mal wieder eifrig die Neuigkeiten am Schwarzen Brett studiert hatte, führte mich mein Schicksal zum Hort der Verlorenen (H1). Dort klärte mich die Floristin (*nur am Tag*) darüber auf, daß dieses spezielle Kraut ausschließlich in der

BURNTIME

Wenn Geld nichts mehr zählt, Du um jeden Bissen kämpfst, wenn Du Deine Haut gegen Regen schützen mußt, und selbst die Sonne Dein Feind geworden ist,

... dann ist **BURNTIME**

Feilschen, Überlisten, Planen, Besiegen ... mit einem Wort - **Überleben!**

Erhältlich für Amiga und MS-DOS VGA ab Ende August 1993!
MAX DESIGN, COMPUTERSPIELE GMBH & CO, Waldenburger Straße 13, D-33098 Paderborn
Tel. (0) 52 51 - 74 05 21 / Fax (0) 52 51 - 74 06 21

LÖSUNG

LEGENDS OF VALOUR

Grotte (L36) wachse. In der Tropfsteinhöhle angekommen, entdeckte ich das Kraut rechts unter einem Schwert. Dritter Auftrag: Das Siegel von Farley herbeischaffen. Erneut marschierte ich in die Grotte, bog links in den langen Gang ab und trabte weiter, bis ich an einer Tür einen Mann sah. Ihn und alle Leute, die ich noch etwas weiter oben traf, fragte ich nach dem Siegel und erfuhr so, daß das verschollene Ding im Schloßkerker (P2) herumliegt. Ich ging ohne Zögern diesem Hinweis nach und fand auch tatsächlich im ersten Stock des Kerkers das gesuchte Siegel auf dem Tisch liegen. Vierter Auftrag: Gambantein besorgen. Ich plauderte mit ein paar Leuten, die mir von Hermods Zauberstab vorschwärmten. Dieser Stab sollte logischerweise in Hermods Palast (L48) zu finden sein. Dort angekommen, entdeckte ich eine Schriftrolle, die mich vor Fallgruben warnte. Auf folgendem Weg erreichte ich sicher mein Ziel:

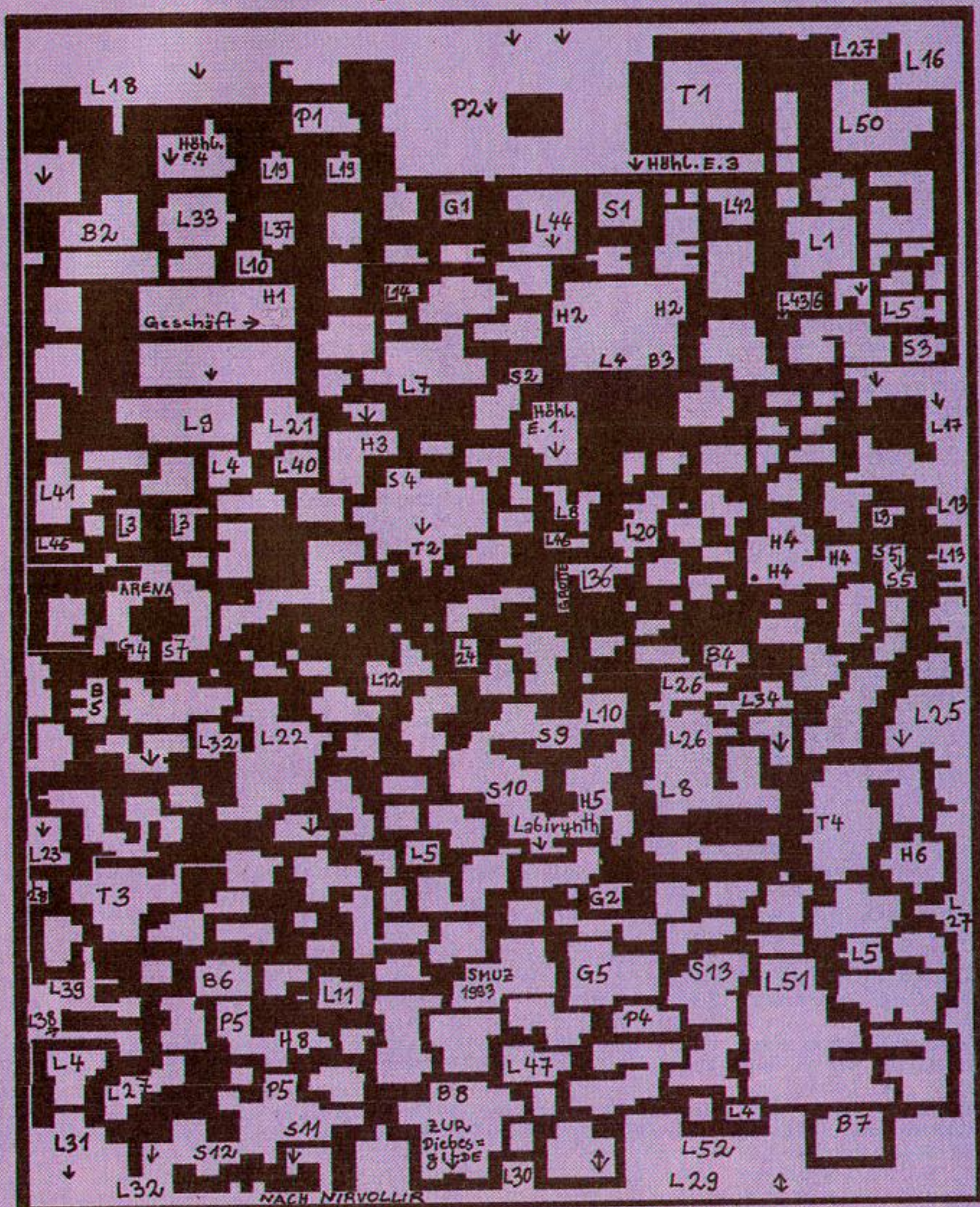
1. Großer Raum gleich nach rechts bis zur Wand.
2. Weiter bis zur Mitte, dann ganz nach links bis zur Wand.
3. Nach oben.
4. Nach rechts bis zum Artefakt auf dem Tisch.

Hier grabschte ich mir den Stab und eilte den gleichen Weg zurück. Fünfter Auftrag: Schriftrolle aus Lokis Allerheiligstem entwenden und den Inhalt lesen. Ich betrat also in Lokis Gilde (G2) den ersten Stock und schnappte mir aus dem Allerheiligsten die Schriftrolle. Sechster Auftrag: Aus dem Theater (L51) den Hexenkessel beschaffen. Leichter gesagt als getan, denn das gute Stück war brennend heiß. Also machte ich mich auf die Socken und holte mir ein paar Infos von den Leuten, die in den drei Türmen (Nordost-Turm L16, Südwest-Turm L31, Glockenturm L43) von Mitteldorf hausten. Zusammen mit den Hinweisen, die ich aus dem Casino (B5) hatte, wußte ich jetzt, wie ich an ein paar feuerfeste Handschuhe kommen konnte: Aus den Höhlen unter den drei Türmen besorgte ich Stein, Feuer sowie Wasser und ließ mir daraus den benötigten Händeschutz anfertigen.

Diebesgilde (G5):
Es galt, aus der Haupthalle des Set-Tempels (T1) den Opferstock zu entwenden – kein großes Problem. Als zweites sollte ich den Behörden die Tagessteuern klauen. Dazu schlenderte ich zunächst in irgendeine Taverne und machte mich am Schwarzen Brett schlau. Danach ging's in den Trollsalon (B2), wo ich einen Steuereintreiber, den ich bis zum Finanzamt (L37) beschattete, traf. Im Finanzamt staubte ich dann mit langen Fingern die Kohle ab und machte mich an meinen nächsten Auftrag: Im Architektenhaus (L44) schlich ich mich in den ersten Stock und stahl, flink wie ein Wiesel, die Baupläne, die neben dem Kerzenständer lagen. Um den Tatort schnell wieder zu verlassen, hechtete ich durchs Fenster und rannte in einem Affenzahn weg. Jetzt mußte ich Granfell im „Zum Gehenkten" (B3) treffen (bitte bis Mitternacht warten). Dieser berichtete von einer Schriftrolle, die im Trollsalon (B2) zu finden sei. Also ging ich zum Salon, las die Rolle und marschierte schließlich auf den Hof des Schloßverlieses. Die Urne, die auf dem Tisch in der Mitte stand, nahm ich, stellte sie in der Arena (s. Karte) auf den Tisch, eilte zum Gehenkten und holte mir dort das Gütesiegel ab – das war's. Wieder im „Zum Gehenkten", begegnete ich Würger Blutaxt, der eine höchst interessante Karte besaß! Ich klaute sie ihm einfach und folgte dem auf der Karte verzeichneten Weg zum Eingang der verbotenen Stadt (Höhleneingang 4). In der Stadt fand ich in der Halle der Steine einen Edelsteinfels, den ich selbstmurmelnd in meiner Tasche verschwinden ließ. Im Shok erstand ich danach ein Visum, das mir den Weg aus der Stadt wies: Im Westen, hinter dem einzigen Baum der verbotenen Stadt, ist ein Fenster – der Ausgang!

Die Kriegergilde (G3):
Meine erste Aufgabe bestand darin, einen Bronzehelm aus der Rüstkammer (S1) zu schaffen. Am Schwarzen Brett der Rüstkammer sprang mir sofort eine Information über die Frachtmeisterei (L21) ins müde Auge. Dort angekommen, wurde ich im ersten Stock fündig. Im Anschluß daran stattete ich dem Casino (B5) einen kleinen Besuch ab. Nachdem ich mich ein paar Takte mit einem Krieger namens Orlak unterhalten hatte, erzählte mir dieser etwas von irgendwelchem Diebesgut. In einem Haus in der südöstlichen Ecke der Stadt fand ich auch tatsächlich besagte Beute. Ich gab das Zeug in der Gilde ab und erhielt meinen nächsten Auftrag: die Beschaffung eines Gegengifts. Im Institut für Zoolatrie (L25) entdeckte ich auf einem Tisch im Erdgeschoß einen Stein und eine Spruchrolle. Ich steckte beides ein und betrat die Höhle auf dem Hof hinter dem Institut. Hier hingen jede Menge Fledermäuse an der Decke! Ich griff nach meinem Stein, warf ihn und erlegte zu meinem Erstaunen auch glatt so ein Vieh! Dieses brachte ich der Frau im Institut. Als Gegenleistung erhielt ich das Gegengift.
An den Schwarzen Brettern aller Tavernen der Stadt war nun der nächste Kampftermin angeschlagen. Zum richtigen Zeitpunkt fand ich mich also im Söldnergefängnis (P3) ein und stieg hinunter in die Höhle. Unten warteten bereits meine Gegner! Nach drei siegreichen Kämpfen verlieh man mir eine Auszeichnung, die ich voller Stolz in der Gilde herumzeigte. In meinem fünften Auftrag sollte ich einer Medusa den Kopf abschlagen und diesen zur Gilde bringen. Ich machte mich auf zum südöstlichen Haus der Asegir-Gilde (G1) und kletterte von dort in eine Höhle. In ihrem Inneren fand ich eine Axt, die sich bestens eignete, um die Medusa zu enthaupten. Natürlich schaute ich dem Schlangenköpfchen dabei nicht in die Augen, denn wie allgemein bekannt, läßt der Blick einer Medusa alles zu Stein werden, was ihn erwidert. Die abgehackte Rübe läßt sich außerdem nicht mit bloßen Händen transportieren. Deswegen schnappte ich mir einen Sack, der in einem Höhlenteil unweit der Medusa lag, und stopfte den Kopf hinein. Jetzt ließ sich meine Jagdbeute sicher zur Gilde transportieren.

Das Finale:
Sobald man in einer Gilde den höchsten Level erreicht hat, öffnet sich eine vormals fest verschlossene Tür und gibt den Weg zu einem Schädel frei. Da ich in vier Gilden den obersten Rang erhalten hatte, besaß ich somit vier dieser Schädel. Weiterhin befanden sich das Buch der Beschwörung – aus der Schreibstube (L33) –, die Sphäre, die ich aus der Höhle unter dem Juwelier (L34) hatte, sowie ein Amulett, das unter dem zoologischen Institut (L25) zu finden war, in meinem Besitz. Bevor ich mich nun in den Käfig des Humanus Reptilus wagen konnte, besorgte ich mir noch schnell bei einem Händler eine Uhr. Dann war es soweit: Ich betrat den Käfig, folgte dem dahinterliegenden Gang und arbeitete mich unterirdisch über die Gruft und die königliche Krypta zur inneren Gruft vor. Dort angekommen, blickte ich in meine Sphäre und plazierte die Schädel so, wie ich es in ihr sah: Schädel des Westens im Westen, Schädel des Nordens im Norden, usw. Um Mitternacht hängte ich mir das Amulett um den Hals und

sprach die Beschwörungsformel aus dem Buch der Beschwörung. Ein Dämon erschien und befahl mir, den König aufzusuchen. Dieser war allerdings in der Unterwelt zu finden! Also eilte ich durch die Katakomben im Südwestturm (L31) des Schlosses der Unterwelt entgegen und traf tatsächlich nach kurzer Suche auf den Herrscher. Was weiter geschah, wird bereits in Liedern zu meinen Ehren besungen und gepriesen...

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

Bei Frank Schreiber scheint es sich um einen fanatischen **Traps 'n' Treasures**-Zocker zu handeln, denn neben den nun folgenden Tips und Karten hat er uns sogar ein Video-Band zukommen lassen, auf dem in einem dreieinhalbstündigen Joystick-Marathon der komplette (!) Befreiungszug des Piratenhäuptlings Flynn zu sehen ist – zu Risiken und Nebenwirkungen lesen Sie die Packungsbeilage und fragen Ihren Arzt oder Apotheker...
Die Schatzkarten vervollständigen die bereits in der Oktoberausgabe abgedruckten Karten und bedürfen wohl keiner Erläuterung. Widmen wir uns also gleich einigen problematischen Szenen des Spiels:
Level 2, „Die Schädelgrotte": Um die richtige Reihenfolge der Knöpfe herauszufinden, muß folgendes Rätsel gelöst werden: „Am 3. März entzweiten sich einst zwei einsame Zwillinge und wurden nie mehr gesehen." Daraus ergibt sich die Knopf-Kombination (von links nach rechts) 3, 3, 2, 1, 2, 1, 2.

Level 3, „Der Tempel": In der Kammer der Versuchung kann Jeremy, nachdem sich das Fallgitter hinter ihm geschlossen hat, zwischen vier Türen wählen – die meiste Kohle steckt hinter der zweiten Tür von links! Geldgierige sollten, des schnöden Mammons wegen, auch mal in der Krokodilgrube vorbeischauen. Um „Serpia" zu besiegen, muß Jeremy in der Quelle des Lebens den linken Opferkelch mopsen und ihn bei Montekas Opferaltar mittels Leertaste gegen das dort liegende Pulversäckchen mit der Aufschrift „Aipres" (lest es mal verkehrt herum) austauschen. Wer es nicht schafft, an Tamran, dem Wächter der heiligen Stätte, vorbeizukommen, sollte es mal mit der Kombination 1, 2, 3, 1, 2, 3, 1, 2, 3 (Knöpfe von links nach rechts gezählt) versuchen; die Tränen des unbesiegbaren Wachmannes werden daraufhin versiegen. Führt, sobald Ihr den Eingang zum Labyrinth erreicht habt, Euren Piraten durch den Gang der Tränen hinter Tür A (siehe Karte). Nach einiger Zeit werdet Ihr vier Türen erreichen – benutzt ausschließlich Nummer 3!

Kämpft Euch jetzt bis zu den nächsten vier Türen durch, schnappt Euch die Leckereien hinter der ersten Tür, und stattet sodann Serpia, die hinter Tür 2 zu finden ist, einen kurzen, aber tödlichen Besuch ab.

Nachdem Ihr die Schuppen-Tante mit dem Pulversäckchen vom Monteka-Altar zur Hölle geschickt habt, schnappt Ihr Euch den Schlangenring und wandert zurück bis zum Eingang des Labyrinths. Betretet jetzt den Gang der Wahrheit (Tür B). Die Knöpfe hier symbolisieren Toga, Monteka, Lann und Kwan. Aus der Rangordnung der Gottheiten ergibt sich die Button-Kombination 2, 1, 4, 3 (von links nach rechts). Wie Jeremy, erneut an vier Türen angekommen, zu verfahren hat, zeigt die nächste Skizze.

Nachdem unser Flynn den gelben Schlüssel eingesackt hat, folgt er den Gängen hinter Tür 2, erreicht über Tür C wieder den Eingang zum Labyrinth und befreit den Gefangenen. Die Tür D führt zur Ruhestätte Tamboras. Der gelbe Schlüssel öffnet die Tür zur Grabkammer, der Schlangenring die Steintür. Hinter letzterer befinden sich die Hebel, um die Schleuse zu öffnen. In der Schleusenstiege trefft Ihr auf drei Schalter sowie drei Knöpfe.

Habt Ihr die Schleusenstiege passiert, müßtet Ihr zwei Holzkisten sowie zwei Schalter entdecken. Schiebt, um an den rechten Hebel heranzureichen, eine der Kisten darunter und betätigt diesen – keinesfalls den linken Hebel ziehen!!!
Level 4, „Die Piratenfestung": In den Katakomben werden zwei Besatzungsmitglieder festgehalten. Da hier unten alles so ziemlich gleich aussieht, kann man sich leicht bärenmäßig verlaufen und stundenlang in der Gegend umherirren. Mit den folgenden Karten dürftet Ihr die beiden Gefangenen jedoch recht schnell finden.

Eine Wald..., äh, Weltmeisterschaft ohne Pokal ist wie ein Amiga ohne Joker – absolut undenkbar! Deswegen hat sich Lars Knüppelholz mit seinem **Soccer Kid** auf die Stollen gemacht, um die Bruchstücke der bedeutendsten Fußballtrophäe der Welt wiederzubeschaffen. Seine Erfahrungen sollen nun alle anderen Fußballfans davor bewahren, noch vor dem Schlußpfiff eine rote Karte zu bekommen.
Zum Aufwärmen erst mal ein paar Hinweise allgemeiner Art: Neben den Spieler-Karten, die ja nötig sind, um die Pokalteile einzuheimsen, sollt Ihr auch allen anderen herumliegenden Kram einsacken, denn nach jeweils 100.000 Punkten gibt's ein Extraleben. Und nehmt Euch vor allem vor den Vögeln in acht! Ballert sie in jedem Fall ab, vorzugsweise mit einem gekonnten Trick-Kick, um mehr Punkte dafür zu kassieren.
So, jetzt aber mal raus auf den grünen Acker der Fußballerehre:

Welt 1:
Home Town: Soccer Kid muß lediglich ein paar Radfahrern, Skateboardakrobaten und Bauarbeitern mit dem runden Leder die Kauleiste ausschlagen.
English Countryside: Achtet auf die kleinen Löcher in der Wiese – dort finden sich oft Karten und Punkte. Denkt, bevor Ihr eine Brücke überquert, daran, die Fische umzunieten, andernfalls geht's Euch schneller als erwünscht an den Kragen.
London Teil 1: An der Baustelle gibt's ein Extraleben einzusammeln. Klettert, sobald Ihr die U-Bahn erreicht, die Plattformen ganz nach oben und wartet dort auf einen sich horizontal bewegenden Lift – dieser kutschiert Euch geradewegs zu einer versteckten Fußball-Karte!
London Teil 2: In der U-Bahn wartet ein Zusatzleben auf Euch. Laßt die Ratten nicht allzu nah an Euch herankommen, sondern putzt sie frühzeitig vom Screen, sonst werden diese Biester schnell zur unangenehmen Plage.
Endgegner: Stellt Euch links an den Rand, wartet, bis sich Gareth auf Euch zubewegt, und schießt dann auf ihn, was die Socke hält. Ihr werdet dabei zwar viel Energie verlieren, jedoch mit dem Leben davonkommen.

Welt 2:
The Ruins Teil 1: Gib Geistern keine Chance! Wer sie nämlich nicht sofort vernichtet, wird sie nicht wieder los. Erreicht Ihr einen Durchgang, der mit einer schweren Eisenkugel versperrt ist, müßt Ihr am Ende des Tunnels nach oben springen und weiter nach links laufen. Als Belohnung erhaltet Ihr ein Extraleben.
The Ruins Teil 2: Sobald Ihr Euch auf einer der Plattformen bewegt, achtet besonders darauf, nicht abzustürzen, sonst landet Ihr früher als geplant auf der Reservebank!
Venice: Haltet nach Steinen Ausschau, die einen kleinen Sprung aufweisen. Seid Ihr fündig geworden, so postiert Euren Kid davor, geht in die Hocke und betätigt den Feuerknopf – schwupps, befindet Ihr Euch im nächsten Raum. Vor der Überquerung von Gewässern solltet Ihr sicherheitshalber wieder für eine „fischfreie" Zone sorgen. Als besonders hinterlistig haben sich die Motorradfahrer erwiesen. Sie hüp-

fen über Euch drüber, um dann überraschend von hinten anzugreifen.

Riviera: Habt ein Auge auf die Muscheln! Am besten, Ihr zerstört sie gleich. Klettert auf jedes Haus – außer einigen Punkten lassen sich hier auch oft ein paar Karten aufstöbern.

Endgegner: Sobald Pavarelli die ersten Noten von sich gibt, flüchtet Ihr auf die andere Seite. Nachdem der dickliche Tenor zu Euch heruntergefahren ist, könnt Ihr ihm ein paar mit der Pille verpassen, bevor Ihr über ihn drüberhüpft und zur anderen Seite spurtet. Pavarelli wird jetzt versuchen, Euch ins Elektrokabel zu pusten – also flink den Joystick ganz in seine Richtung gedrückt und abgewartet, bis dem Sängerknaben die Luft ausgeht. Danach könnt Ihr dem Schreihals getrost wieder ein paar vor den Latz knallen. Sollte er noch nicht genug haben, wiederholt Ihr das Ganze.

Welt 3:

The Freezing Forest: Vorsicht – herabfallende Eiszapfen! Die niedlichen Eichhörnchen werden mit zwei Schüssen ins Jenseits befördert. Da man einige Gruben nicht vollständig auf dem Screen sieht, empfiehlt es sich, vor den Erdlöchern in die Hocke zu gehen. Dadurch wird mehr „Loch" sichtbar, und man ist gegen böse Überraschungen gefeit. Einige Räume lassen sich durch die herumstehenden Sprengstoffkisten freilegen – einfach auf die Kiste hüpfen, und schon knallt's!

Battleship: Red, der Seemann, verträgt ganze vier Ballattacken. Die Schwertfische sollten hingegen keine Probleme bereiten.

Red Square: Unter leicht gesprungenen Steinen verbirgt sich so mancher Geheimgang! Wer bei den Ballons nach rechts springt, kann ein Extraleben sowie eine Fußballkarte einsacken. Am Panzer angelangt, klettert Ihr auf diesen hinauf und arbeitet Euch über die Ballons weiter nach links vor. Dort erwartet Euch abermals ein zusätzliches Leben. Kurz vor dem Ausgang versteckt sich in einem Geheimgang ein weiteres Extraleben.

Endgegner: Hüpft zweimal über den Kerl drüber. Laßt Soccer Kid danach in der Mitte des Screens in die Hocke gehen – der Gegner wird mit einem Salto über ihn hinwegfliegen. Anschließend etwas nach rechts, bis der fiese Akrobat am Seil hängt, dann wieder schnell ein Stückchen nach links. Zwischendrin immer wieder mal ein, zwei Bälle auf den Kontrahenten feuern.

Welt 4:

The Countryside Teil 1: Holt die Libellen vom Himmel, oder sie werden Euch auf ewige Zeit verfolgen. Nehmt Euch vor dem Gärtner in acht! Attackiert ihn aus genügend großer Distanz, sonst habt Ihr schnell eines seiner Arbeitsgeräte in der Rübe stecken. Wie in England liegen hier einige Bonuspunkte und Karten in kleinen Erdlöchern versteckt.

The Countryside Teil 2: Wenn Ihr zufällig vor einer Grube ohne Wasser steht, könnt Ihr Euch unbesorgt hineinfallen lassen – Ihr landet in einem Geheimgang! In der Mitte eines japanischen Eigenheimes führt Euch ein weiterer geheimer Gang zu ein paar nützlichen Utensilien und einem Extraleben.

The Train: Absolviert diesen Level mit größter Vorsicht – wer vom Zug fällt, löst ein Ticket zur Hölle. In den Kohlehaufen hausen Maulwürfe. Wartet, bis diese Gesellen gerade mal abgetaucht sind, und sprintet dann zur anderen Seite. Ach ja, und geht in die Hocke, sobald das Achtungzeichen erscheint, andernfalls gibt's was vor die Denkmurmel.

The Factory: Der Professor knallt Euch mit Vorliebe brennbare Flüssigkeiten vor die Füße – also Obacht! „Augen auf" heißt die Devise auch bei den Stampfern, denn sonst kann Euer Held bald in einem Briefumschlag nächtigen.

Endgegner: Springt, sobald Euch der fette Sumo-Ringer auf die Pelle rückt, über ihn drüber. Läßt sich unser Dickerchen auf den Boden fallen, müßt Ihr zusätzlich den Gegenständen ausweichen, die es durch die Erschütterung von der Decke klopft.

Welt 5:

The Wild West: Die herumrollenden Büschel lassen sich leider nicht vom Screen putzen – nur Drüberhüpfen bewahrt Euch vor Energieverlust. Kleine Risse im Erdreich deuten übrigens mal wieder auf versteckte Tunnelgänge hin.

Babe-Watch Beach: Die lästigen Muscheln grundsätzlich erledigen! Für die Beachbälle gilt die gleiche Taktik wie für die Büschel im Wilden Westen: Hüpfen! Die letzte Brücke führt über einen ausgetrockneten Fluß. Steigt hinunter in das Flußbett, eilt ein Stück nach rechts, springt nach oben und hastet noch ein paar Schritte weiter nach rechts – Ihr werdet die letzte Fußballer-Karte finden.

The City: Vorsicht, die Bauarbeiter werfen gerne mit Steinen! Einige Röhren sind mit einer Absperrung versehen. Klettert dort hinein – es warten einige Leckerli auf Euch.

Endgegner: Stellt Euch auf die gegenüberliegende Seite von Chuck dem Football-Spieler, und verpaßt ihm ein paar ordentliche Dinger. Sobald Chuck seinen Football auf der Tasche zieht, müßt Ihr mit Kid zur Bildschirmmitte eilen und sofort in Hockstellung gehen. Ist Chucks Ei über Euren Kopf hinweggerauscht, sprintet Ihr zur anderen Seite und wiederholt die Prozedur.

Außerirdischer: Am besten, Ihr postiert Soccer Kid in der Mitte des Screens. Denn

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

so könnt Ihr den Schüssen des Aliens nach links ausweichen und, sobald die Hand angetrabt kommt, dieser durch einen Luftsprung entkommen.

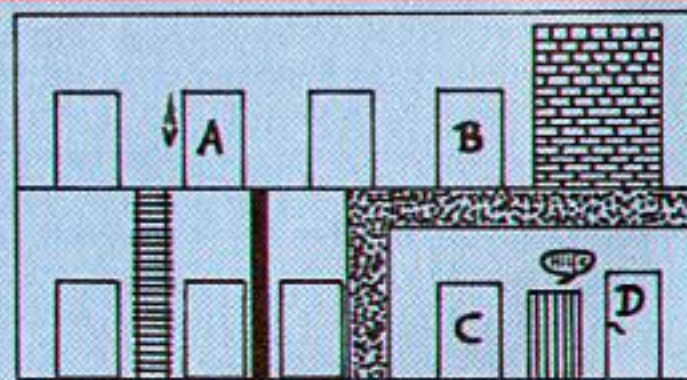
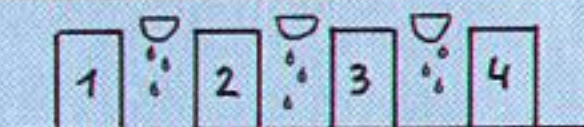
Will man im Motorsport auch nur einen Auspufftopf gewinnen, sollte man schon vor dem Rennen jeden Grashalm des Parcours auswendig kennen. Dank Martin Richters Streckenkarten erhalten nun auch alle **Overdrive**-Fahrer die Möglichkeit, sich bereits vor dem Startschuß mit jeder Kurve und Turbostelle vertraut zu machen! Na, dann mal Achs- und Rahmenbruch...

Dank Gino und Andreas aus Hoitlingen dürfte auch in der verwüsteten Zukunft von **Burntime** die Versorgung Eurer Leute sichergestellt sein.

LEGENDE:
A Madenvorkommen
B Rattenvorkommen
C Schlangenvorkommen
D Fleischvorkommen

Kommandant Nils Fahlbusch steuert in **Elite 2** mit seinem mächtigen Frachtschiff neuen Handelsmissionen entgegen. Seine ersten Erfahrungen gibt er selbstverständlich nur an Euch elitäre Joker-Leser weiter!
Ein großes Problem ist wohl für jeden Joystick-vernarrten Elite-Kämpfer die Zielerfassung in den Weltraumschlachten. Da diese nur mit der Maus möglich ist, kommt man um ein ständiges Wechseln zwischen Maus und Joystick nicht herum. Doch mit einem kleinen Trick ist die Sache nur halb so nervig: Das Ziel mit Joystick auf den Frontschirm bringen, danach ESC drücken. Jetzt in aller Ruhe das Ziel erfassen und mit ESC + F1 die Zeit starten. Da wir schon mal beim Thema Kämpfen sind, bleiben wir auch gleich dabei: Im Fight grundsätzlich die Motoren ausschalten. Will man effizient ausweichen, genügt es nicht, wild mit dem Stick herumzufummeln – damit sich das Schiff in eine andere Richtung bewegt, muß man im Weltraum zusätzlich Schub geben! Zur leichteren Zielerfassung empfiehlt es sich, die Beschriftung mittels F10 einzublenden. Feindliche Raketen lassen sich abhängen, indem man Dauerschub gibt, bis der Sprit der verfolgenden Missiles ausgeht (sie erscheinen dann auf dem Scanner weiß). Und noch ein kleiner Hinweis zum Computer: Im Gegensatz zur alten Elite-Version weicht der neue Rechner fast nie einer Kollision aus!
Wer viel Geld verdienen will, muß sich als Schmuggler verdingen. Einige Güter sind nur in bestimmten Systemen verboten. Dieser Umstand läßt sich leicht ausnützen: Man sucht sich zwei Sternensysteme. In dem einen sollte z.B. der Handel mit Tierhäuten illegal, dafür aber Waffenhandel legal sein; im anderen muß es sich umgekehrt verhalten (Waffen verboten; Tierhäute erlaubt). Ein solches Paar wären z.B. Ross 154 und Formalhaut [-1,0]. Zwischen diesen beiden Systemen läßt sich ein relativ gefahrloser Schmuggel aufziehen und dabei pro Tonne Ware über 1.000 Credits Gewinn erzielen. Die gelegentlichen Strafen von max. 2.500 Credits fallen da nicht mehr sonderlich ins Gewicht. Solange man sich keine Megaausrüstung leisten kann, empfiehlt es sich übrigens, bei der Cobra MK III zu bleiben, jedoch ist für weniger betuchte Weltraumhändler auch eine Viper nicht zu verachten!
Wie erkennt man, ob die Elite-II-Version, die man gerade kaufen möchte, in Ordnung ist oder nicht? Ganz einfach – man wählt Lave als Startpunkt, tauscht seine Cobra MK III sofort in einen Gecko ein und montiert einen fetteren Laser (z.B. 1-MW-Strahlen) nach hinten. Jetzt nur noch starten und nach rückwärts feuern. Zentriert der Strahl schön brav im Fadenkreuz, ist alles in Ordnung, wandern zwei Strahlen x-förmig über den Screen und zielen höchstens aufs Vakuum, ist die Version kaputt...

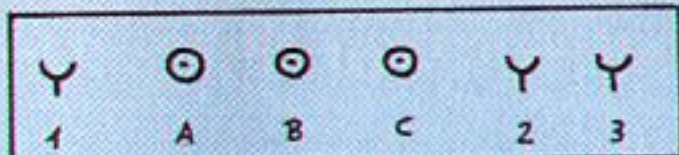
TRAPS 'N' TREASURES

SKIZZEN

1 nicht benutzen
2 Standort Jeremy
3 hier durch gehen – bis zu den nächsten 4 Türen
4 nicht benutzen

1 Geld und Vitamine ; unbewacht
2 Serpia + Schlangenring
3 Standort Jeremy
4 nicht benutzen

1 Geld und Vitamine ; unbewacht

2 Serpia + Schlangenring

3 Standort Jeremy

4 nicht benutzen

1 öffnet Falltüre für zwei Holzkisten

2 öffnet Falltüre für zwei Ratten

3 öffnet Falltüre für gelben Schlüssel

A 4 × drücken

B 2 × drücken

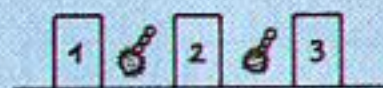
C 3 × drücken

KARTEN

TIPS & TRICKS

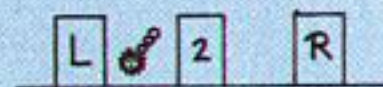
DIE SOLIDEN

KATAKOMBEN

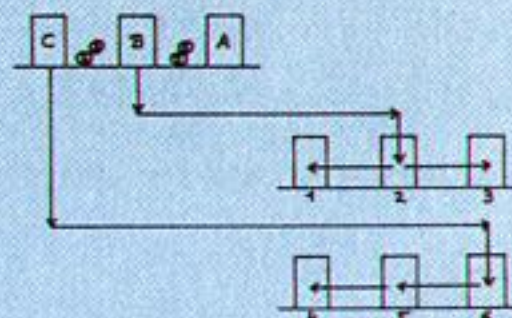
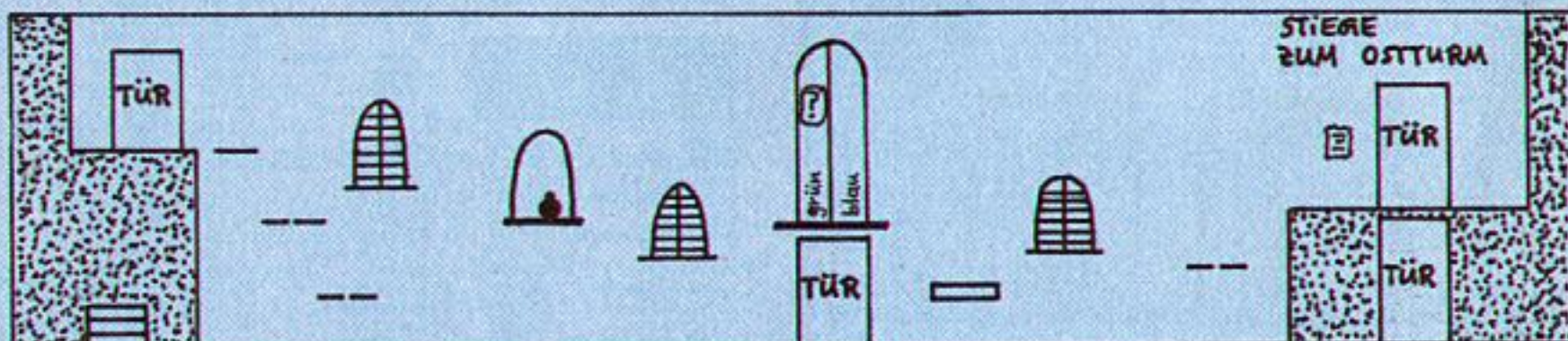
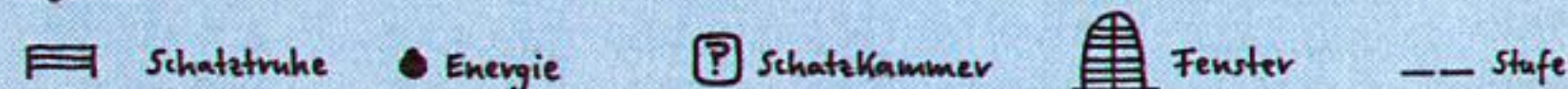
GLOCKENTURM / KATAKOMBEN

1 hier steht Jeremy, wenn er vom Glockenturm kommt

2 hier durch zu den Katakomben

3 hier steht Jeremy, wenn er vom Hintereingang zu den Katakomben kommt

= kreisende Morgensterne

2 Eingang zu den Katakomben; Standort Jeremy

L = linke Tür

R = rechte Tür

Legende

Schatztruhe ● Energie Schatzkammer Fenster —— Stufe

Eiskalte Softwarehits!

Nur ausgewählte Qualitätssoftware mit deutschen Anleitungen (entweder auf Diskette oder als ausführliches Handbuch!). Alle Programme sind problemlos lauffähig auf allen AMIGA (auch auf 600er bzw. 1200er AMIGA!!!). Bei der Auswahl der Software haben wir insbesondere auf einsteigergerechte Bedienung geachtet. Bestellen Sie einfach per Telefon, Telefax oder Brief! Testen Sie unsere Qualität! **Ihr Arktis-Softwareteam**

Wolf-COPY

Das perfekte Kopierprogramm für Ihre Sicherheitskopien. "Wolf Copy" wurde speziell für Einsteiger entwickelt, die Probleme beim Diskettenduplizieren haben. Somit ist die Bedienung kinderleicht und übersichtlich (einfach Disk einlegen und loskopieren!). Blitzschnell macht "Wolf-COPY" gleichzeitig bis zu 3 Kopien. Der perfekte Tip für alle problemmüden Anwender!

Garantiert sicher!

Nr. 1

Vokabeltrainer

Der perfekte Trainer für das Erlernen englischer Vokabeln. Der bereits vorhandene Grundwortschatz kann beliebig erweitert werden. Wahlweise fragt das Programm den kompletten Wortschatz oder gezielt die Worte ab, die öfters falsch geschrieben wurden. Am Ende eines jeden Testes erfolgt eine exakte Auswertung. So macht das Lernen von Vokabeln wieder Spaß!

Nr. 2

Joker Poker

Perfekte Umsetzung des bekannten Pokerspielautomaten. Die perfekte Mischung aus Kartenspiel und Geldspielautomat. Der Tip für lange Winterabende!

5,-

Nr. 3

ARKTIS

ARKTIS-Software GmbH
Schürkamp 24
48720 Rosendahl
Telefon 02547-1303
Telefax 02547-1353

Versandkosten:
Nachnahme DM 9,- (leider kein Ausland)
Vorkasse DM 5,- (Ausland DM 15,--)

Think!

Das irre Spiel für Gehirnverbieger! Steuern Sie Ihre kleine Murmel durch Labyrinthe mit immer kniffligeren Aufgaben. Digitaler Soundtrack! Butterweiches Scrolling! Das Original!

5,-

Nr. 4

Textverarbeitung

Mit diesem tollen Programm können Sie problemlos Briefe schreiben. Textblöcke können beispielsweise kopiert und an beliebiger Stelle wieder eingesetzt werden. Ebenso lassen sich Seitenlänge bzw. Textbreite einstellen. Aus anderen Briefen können z.B. auch Zeilen nachgeladen werden. Fertige Briefe lassen sich auf jedem beliebigen Drucker perfekt ausdrucken. Der Tip für jeden Briefeschreiber!

5,-

Nr. 5

Astronomie

Mit diesem Programm können Sie sich den nächtlichen Sternenhimmel wirklichkeitsnah anschauen. Sternbilder lassen sich ebenso anzeigen wie Planeten oder Nebel. Natürlich sind Wetterbedingungen, Standorte oder Beobachtungszeit ebenso frei einstellbar wie die Wahl des Sichtwinkels. Inkl. Solaranimationen, Auswertungen, etc. Das Muß für alle Astronomiefans. Originalversion!

Nr. 6

AIRPORT

Sie leiten den Flugverkehr eines der 8 Großflughäfen! Landen und starten Sie Ihre Maschinen sicher und leiten sie auf die richtigen Korridore! Digitaler Sound + Sprachausgabe. Die Originalversion!

10,-

Nr. 7

Etiketten Profi

Bedruckt Etiketten in beliebiger Größe (z.B. Disketten-Label, Gefrieretiketten, etc.)! Dabei werden ohne Probleme auch mehrbahnige Etiketten oder die verschiedenste Formate verarbeitet. Sämtliche Voreinstellungen lassen sich vom Programm abspeichern, so daß sie jederzeit auf Knopfdruck wieder verfügbar sind. Saubere Beschriftungen sind somit ein Kinderspiel!

Nr. 8

Dungeon Flipper

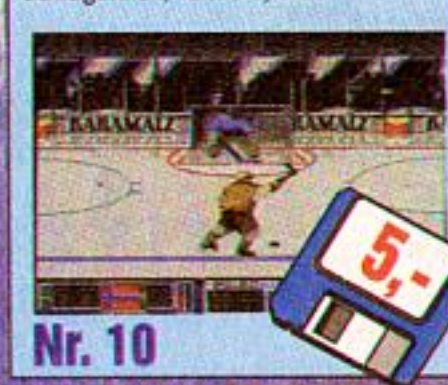
Der fesselnde Flipperspaß für 1-4 Spieler in 2 tückischen Spielstufen. Besiegen Sie den bösen Zauberer! Aktion total!

5,-

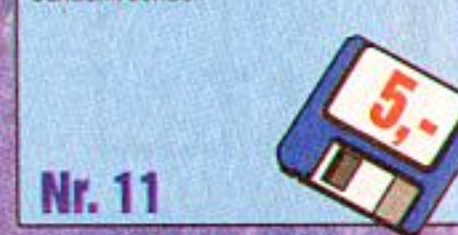
Nr. 9

Eishockey

"Karamalz Cup" ist das rasante Eishockeyspiel mit fantastischer 3-D Grafik, spannenden Torszenen, Schlägereien, Turniere, etc.

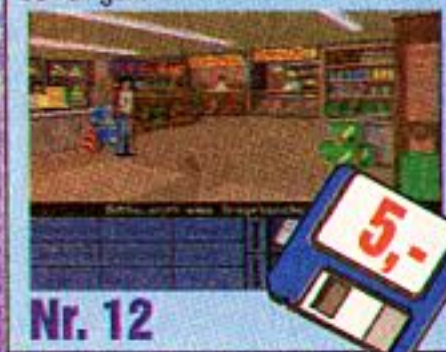
5,-

Nr. 10

Schach

Sehr spielstarkes Schachprogramm mit guter Darstellung der einzelnen Figuren. Wählbare Spielstufen für Einsteiger und Profis. Züge lassen sich jederzeit nachvollziehen bzw. ausgeben. Auf der Diskette befindet sich außerdem noch eine Schachuhr, die für eigene Partien am Brett benutzt werden kann. Der Tip für alle Schachfreunde.

Nr. 11

Das Erbe II

Das neue spannende Spiel vom Bundesumweltamt mit toller Grafik. Wieder einmal müssen Sie eine Aufgabe möglichst umweltfreundlich bewältigen.

5,-

Nr. 12

Power Packer 2.3

Mit diesem Packer können Sie Platz auf Ihren Disketten schaffen. Bis zu 50% werden Ihre Programme komprimiert. Natürlich lassen diese sich auch anschließend problemlos starten. Die Bedienung ist so einfach, das selbst Einsteiger das Programm mühelos bedienen können (per Mausklick). Dieses Superprogramm spart Ihnen eine Menge Disketten! Der ultimative Tip für jeden Anwender!

Nr. 13

Minigolf

16 raffinierte Bahnen müssen 1-4 Spieler in dieser Simulation meistern. Dabei wird jeden Bahn in der Aufbzw. Seitenansicht dargestellt. Der fesselnde Spaß für die ganze Familie!

5,-

Nr. 14

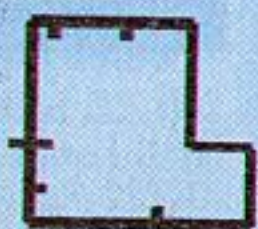
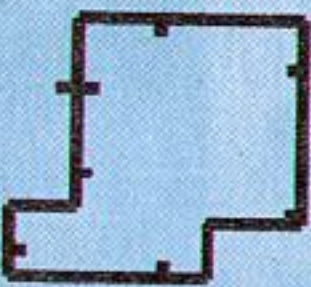
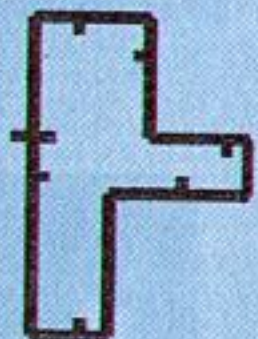
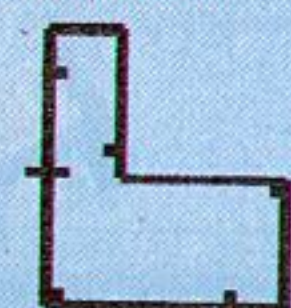
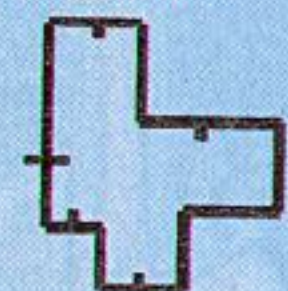
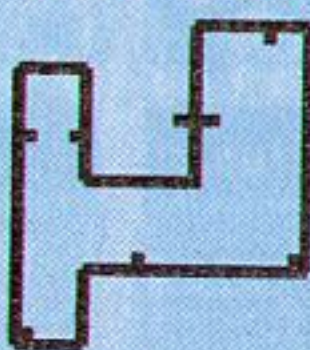
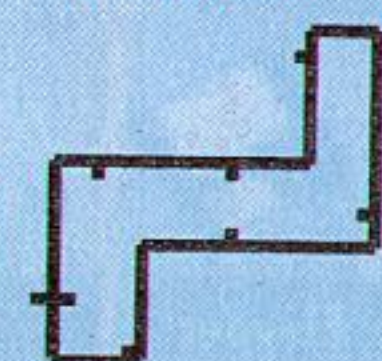
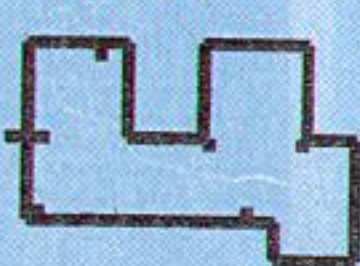
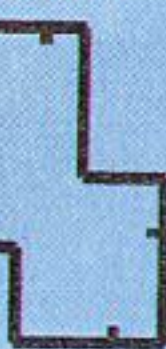
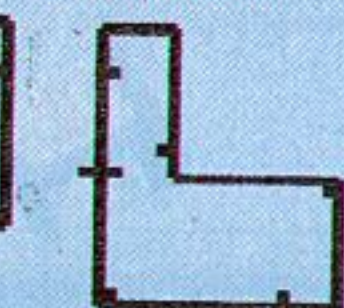
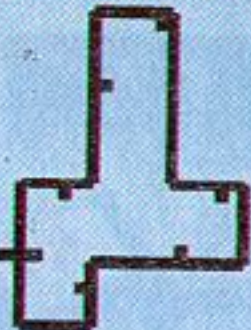
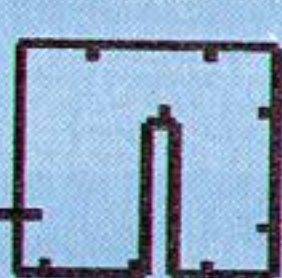
Raum & Design

Inneneinrichtungssoftware mit 2-D und 3-D Ansicht jetzt zum Superpreis! Türen, Fenster, Steckdosen, Tische, Stühle, Dusche, Stereoanlage, etc. lassen sich beliebig im Raum plazieren.

10,-

Nr. 15

TIPS & TRICKS

OVERDRIVE-STRECKEN

TIPS & TRICKS

BURNTIME-TABELLE

	BURNTIME							
Orte	Vorkommen	Wasser	Hunde	Mutanten	Söldner	Techniker	Ärzte	Verseuchung
Raststätte	.	Quelle 5TR	10	1	2			
Haevens Gate (Stadt)	Gasthaus	Bar	1		13	5	2	
Snake Hills	A,B,C	Quelle6TR	2	1	2			
Outback	A	Quelle7TR			1	1		
Right End	A,B,C,D	Quelle 6TR	2	1	3	1	1	
Sherwood	A,B,C,D	Quelle 7TR	4		3			
Eagles Nest	A,B,C	Quelle 4TR			2			
Raffinerie	.	.		3	2	1	1	Radioaktiv 60 REM
Hard Mens Dead	A,B	Quelle 4TR		2	2	1		
One Mens Heaven	A,B,C	Quelle 1TR		6		1	1	
Anil	A,B	Quelle 3TR	1		2		1	
Acit Town (Stadt)	Gasthaus	Bar			10	4	2	
Paradise Camp	A,B,C,D	Quelle 7TR	3		2		1	
MAX Canyon	A,B	Quelle 3TR	3	1				
Nameless Town	A,B,C	Quelle 6TR	5		8		1	
Dogshit City	A,B	Quelle 4TR	5		2	1	1	
Big Hole	A,B,C	Quelle 10TR		1	2			
Gold Town	A,B,C	Quelle 5TR	5		3		1	
Devil Rock	A,B	Quelle 1TR	1		2	1		
Antella (Stadt)	Gasthaus	Bar	1		10	5	1	
Nirvana	A,B,C,D	Quelle 8TR	2			1		
Fabrik	.	.		6				Giftgas
Left End	A,B,C,D	Quelle 7TR		2	3			
Nakkara	A,B,C	Quelle1TR		2				
Kloster	A,B,C	Quelle 6TR	3		4			
Höhlen	A,B,C	Quelle 6TR		3				
Numea	A,B	Quelle6TR		1				Giftgas
Dead Wood	A,B,C,D	Quelle 6TR	4					
Nob Hill	A,B,C	Quelle 5TR		3				Radioaktiv 60 REM
New Sandez (Stadt)	Gasthaus	Bar			15	5	1	
Sana	A,B	Quelle 5TR				2	1	
Muarab	A,B	Quelle6TR	3	1	2		1	
Stove Vent	A,B,C,D	Quelle 7TR	1	2	2	1		
Lost Hope (Stadt)	Gasthaus	Bar	3		15	5 .	3	
Bärwalde	A,B,C,D	Quelle 5TR	4		3			
Death Town	A	Quelle 4TR		5	2			Giftgas
Desert Point	A,B	Quelle 1TR	3	2				

KNOW HOW INDEX

Alle Tips auf einen Blick

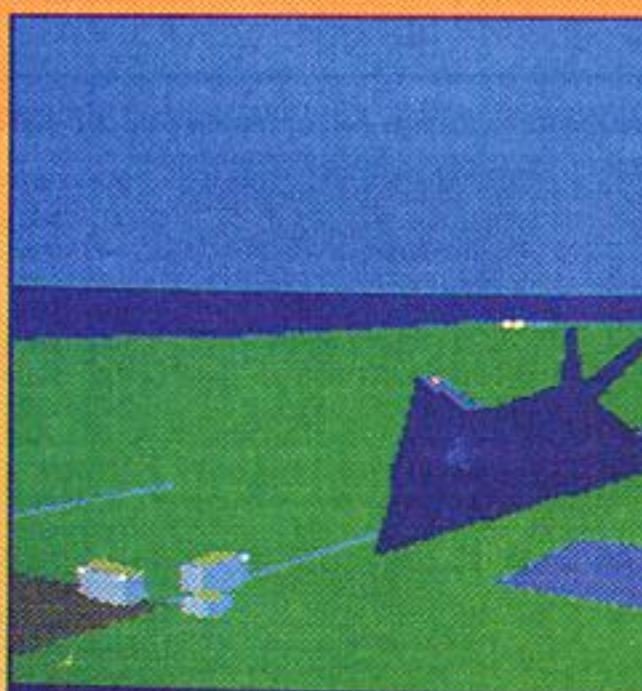
F-117A STEALTH FIGHTER 2.0

Nach einer fast zweijährigen Konvertierungsphase kommt nun die große Überraschung aus dem MicroProse-Hangar gerollt: Eine Umsetzung des Mega-Flugis, die das PC-Original tatsächlich noch überflügelt!

Chronologisch gesehen, ist F-117A der Nachfolger zu „F-19 Stealth Fighter", von der Sache her handelt es sich eher um ein Quasi-Update. Wie beim Vorgänger kann man wieder zwischen zwei verschiedenen Varianten des Tarnkappenbombers wählen: einer „MicroProse-Version", die auf den im Vorfeld gesammelten Informationen der Programmierer beruht, und dem dann tatsächlich von der U.S. Army eingesetzten Modell. Letzteres ist natürlich realistischer, der andere Entwurf läßt sich dafür besser bewaffnen.

Die neun Szenarios heißen Kuwait („Wüstensturm"), Mittlerer Osten, Persischer Golf, Libyen, Nordkorea, Vietnam, Zentraleuropa, Nordkap und Kuba im Jahre 1995. Zudem wurde der Missions-Generator für den Amiga extra nochmals aufgebohrt und ermöglicht jetzt Tausende von Aufträgen, die unter Zuhilfenahme von 18 Waffen-Sorten absolviert werden – man kann das Feuerwerk dabei selbst zusammenstellen oder en bloc vom Programm übernehmen. All die Standard-Features wie Innen- und Außenansichten, Tag- und Nachteinsätze, Zeitraffer, Bordkamera, Ersatztank, Einsatzbesprechungen und abschließende Manöverkritik gibt's natürlich ebenfalls; dazu ein ganz neues, wiederum speziell für unsere „Freundin": Neben dem Trainingsmodus und der „Resupply"-Option erleichtert nun eine Teleporter-Funktion unerfahrenen Piloten den Umgang mit den komplexen Feuervögeln.

Bei der Wertung kann man sich hier wirklich kurzfassen, denn F-117A dürfte derzeit schlicht die beste Flugsimulation für den Amiga sein. In Sachen Spieltiefe schlägt das Programm „Combat Air Patrol" um Längen, die Steuerung (vorzugsweise per Stick, Maus, und Tasten gehen auch), funktioniert tadellos, und der explosive Begleitkrach kommt auch ganz ordentlich aus dem Lautsprecher. Aber der wahre Knaller ist die wesentlich detailreicher gewordene Grafik: Vor allem nachts wirkt die Optik realistischer als alles, was diesbezüglich bisher am Monitor zu sehen war! Stellt man den De-

tailgrad ungefähr auf „F-19"-Niveau ein, bewegt sich die Grafik schon am 500er flüssig und flott – auf der allerhöchsten Detailstufe ruckelt sie dagegen selbst auf einem 1200er leicht, aber auch damit kann man leben. Zumal als zusätzliches Bonbon ein von knackiger Heavy Metal-Musik untermaltes Intro geliefert wird.

So weit, so hervorragend, bloß hat F-117A gegenüber dem Vorflieger halt letztlich nicht sooo wahnsinnig viel Neues zu bieten. Eine Umtauschaktion für „F-19"-Besitzer wäre sicher die fairste Lösung gewesen, aber es hat wohl nicht sollen sein. Daher muß schon jeder selbst entscheiden, ob ihm der neue Renommier-Flugi am Amiga die Investition wert ist – enttäuschen wird das Spiel gewiß niemanden! (mm)

F-117A STEALTH FIGHTER 2.0
(MICROPROSE)
FLUGSIMULATION

85% „TOP!"

GRAFIK	81%
ANIMATION	80%
MUSIK	80%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	91%
VARIABEL	
PREIS	DM 79,–

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	3	JA
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	ROSTER	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

Die Jungs von Core Design sind bekannt für kernige Plattform-Action mit originellen Helden, man denke nur an „Wolfchild" oder „Chuck Rock" – ob ihr hüpfender Hund nun wirklich ein Genre-Wunder ist?

Zunächst hat es nicht den Anschein, das Zamperl ist ein Köter wie du und ich. Okay, vielleicht etwas mehr wie du, denn der Vierbeiner stammt nicht von dieser Welt und kann daher neben laufen und springen in begrenztem Umfang auch schweben, zudem sind seine Wurfsterne in der ganzen Galaxis gefürchtet. Keine üblen Voraussetzungen also, um den Hundeplaneten K9 vor General von Ruffbone und seinen Invasoren zu schützen...

Der Schutz unseres Wachwaldis erstreckt sich auf fünf abschnittweise unterteilte Knuddel-Landschaften, wie sie unterschiedlicher kaum sein könnten. Im Wald- und Wiesenbereich lauern arglistige Füchse, Raben und Maulwürfe auf Beute, anschließend geht's in die Stadt Dogsville, wo man boxwütige Boxer und heißblütige Terrier am Shuriken kauen läßt. Es folgen der Marsch über den Schrottplatz und ein Abstecher zum Mond, ehe es der Wauwau im Finale vor allem mit seinesgleichen zu tun bekommt – auf K9 fletschen patrouillierende Hunde-Soldaten die Beißer. So weit schafft es freilich nur ein geübter Hundehalter, dank des variablen Abschußwinkels trudeln die Sterne zunächst nämlich etwas unmotiviert Richtung Feind. Außerdem ist Wachsamkeit oberstes Gebot, denn das Böse hält sich oft und gerne hinter Bäumen oder sonstigem Landschaftsbeiwerk verborgen, so daß Windhunde vor dem Monitor leicht in ihr Verderben rennen. Abgesehen davon lohnen sich Exkurse abseits des vorgegebenen Pfades, wo viele Geheimräume und sogar zwei versteckte Extra-Welten zu entdecken sind. Das klingt nach solider Plattform-Kost, und so ist es denn auch: Die Mittel- und Endgegner sind kaum als originell zu bezeichnen, an Sammelextras gibt's die üblichen Bonuspunkte und Schutzschilde. So manches wurde zudem beim hauseigenen Neandertaler „Chuck Rock" abgekupfert, etwa das Sprung-Sofa für Hüpfer in höhere Regionen. Andererseits ist damit auch das Gameplay von gewohnter Güte – die feindlichen Attacken sind fair ausgetüftelt, und nach zu vielen Remplern muß man lediglich ein kurzes Stück weiter vorn neu starten. Ähnliches gilt für den bei Core Design stets hohen Technik-Standard mit feinstem Parallax-Scrolling in alle Himmelsrichtungen, schön bunt gezeichneten Hintergründen und witzigen Animationen der Sprites. Richtig spritzig ist die Begleitmusik ausgefallen, auf Sound-FX muß man jedoch verzichten. Verzichten muß man auch auf die Unterstützung von Zwei-Button-Sticks, ansonsten klappt die Steuerung aber sehr ordentlich, und die Nachladezeiten fallen angenehm kurz aus.

Alles in allem bietet Wonderdog somit bodenständiges Entertainment, selbst wenn ihm das Zeug zum wahren Platt-form-Star fehlt. Aber das Genre neu zu erfinden, ist heutzutage wohl selbst von einem Wunderhund etwas viel verlangt, oder? (rl)

WONDERDOG
(CORE DESIGN)
JUMP & FUN

75% „WUFF"

GRAFIK	76%
ANIMATION	79%
MUSIK	83%
SOUND-FX	–
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	74%

FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 69,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	LEVEL-PASSWÖRT.
DEUTSCH	ANLEITUNG

Schwermetall

Metal Law

In letzter Zeit hat uns das Disk-Magazin „Amiga Fun" nicht gerade mit großer Soft zum kleinen Preis verwöhnt, doch die jüngste Ausgabe kehrt wieder zur guten Tradition zurück: Hier wartet prima Plattform-Action!
Der Held ist eine Mischung aus Turrican und Robocop – der Phaser in der Hand und ein dicker Titanpanzer um die Brust sollen ihn bei einer Razzia im heruntergekommenen Neo York vor dem Gröbsten schützen. Dieser Metall-Bulle patrouilliert nun stickgesteuert durch die mehrstöckigen, horizontal scrollenden Viertel der Stadt und hält sich nicht lange mit Verhaftungen auf; alles Gesindel, das ihm vor die Mündung läuft, findet sich alsbald in der Hölle wieder...

Bloß läßt sich nicht jeder Unhold so einfach zur Hölle pusten, da gibt es u.a. feuerspeiende Drachen, hochgiftige Schlangen und wilde Mutanten, die nicht nur unberechenbar schnell sind, sondern gar noch zurückschießen! Wer sein Energiekonto und damit seine drei Leben beisammenhalten will, sollte daher nach den überall in der City verstreut liegenden Energiekristallen Ausschau halten. Zudem gibt es Klunker mit Extra-Waffen, Bonuspunkten und sogar Extraleben. Da der Futuro-Cop mit einem Jetpack ausgerüstet ist, sind Extras in schwindelnden Höhen mit etwas Geschick genausowenig ein Problem wie tiefe Schluchten. Das Leveldesign ist also sehr schwer, aber auch sehr ordentlich geraten, obgleich es im Zweiermodus gelegentlich zu Ungereimtheiten kommen kann – etwa, indem Freund oder Feind unverrückbar hängenbleiben. Doch bei einem Preis unter 20 Mäusen ist so was verzeihlich, zumal die gut animierte Grafik, die stimmigen FX und vor allem die fetzige Begleitmusik von Chris Hülsbeck wieder versöhnlich stimmen. (ms)

METAL LAW
(CT VERLAG)
DISKETTEN-MAGAZIN

68% „EISENHART"

GRAFIK	66%
ANIMATION	68%
MUSIK	80%
SOUND-FX	68%
HANDHABUNG	60%
DAUERSPASS	68%
FÜR KÖNNER	
PREIS	DM 19,80
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	5 HIGHSCORES
DEUTSCH	KOMPLETT

Deep Core

Wäßrige Action

Weihnachten ist gut (fürs Geschäft), die Jungs von Ice sind gut – was also sollte an ihrem weihnachtlichen Actionspielchen schlecht sein? Nun, diese Unterwasserschlacht ist nun mal ein Schlag ins Wasser!
Dabei hat man bei Ice das Intro noch eiskalt hingekriegt: Eine außerirdische Kapsel plumpst in den indischen Ozean und dringt dort in eine Tiefsee-Forschungsstation ein. Also taucht der Spieler ab, um in drei paßwortgesicherten Levels nach dem Rechten zu sehen. Was er in der submarinen Kuppel findet, sind massenhaft ausgerastete Wachroboter und überdrehte Aliens, aber auch jede Menge herumliegende Waffen. Rennend und springend macht sich sein Alter ego nun daran, die Knallkörper aufzulesen, zudem hinterlassen getötete Feinde noch Schlüssel, Energiepillen und vor allem Sauerstoff. Und Atemluft ist unter Wasser natürlich nicht ganz unwichtig; sollte die entsprechende Anzeige auf Null sinken, kann man sich von einem der vier Bildschirmleben verabschieden. Auch Lebensenergie ist wichtig, und an der knabbern wiederum die Gegner – leider kommt es hier aber oft vor, daß man den Feind terminiert, ehe er ganz im Bild ist, wodurch Pillen, Schlüssel und Sauerstoff erst gar nicht auftauchen. Läßt man die wild um sich ballernden Gegner hingegen rankommen, stellt man schnell fest, daß die Decke für einen Ausweichsprung etwas zu niedrig geraten ist...
Kurzum, das Gameplay ist alles andere als wasserdicht. Schade, denn die hübsche Grafik scrollt anstandslos nach rechts bzw. links und hat einige nette Effekte zu bieten. Auch die Titelmelodie und die knackigen Sound-FX könnten überzeugen, bloß das eigentliche Spiel nicht – so unfair darf Balleraction einfach nicht sein! (rf)

DEEP CORE
(ICE)
JUMP & SHOOT

57% „UNFAIR"

GRAFIK	72%
ANIMATION	66%
MUSIK	64%
SOUND-FX	62%
HANDHABUNG	48%
DAUERSPASS	54%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 / JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

NEU
Competition PRO
PC-STICK
Ob als Mini oder in normaler Größe: Jetzt gibt's den Competition PRO auch für volle PC-Action.
• Zum direkten Anschluß an IBM oder Kompatible!
• Integrierter Digital/Analog-Wandler!
• Mit 6 Qualitäts-Microschaltern!
• Schnell!
• Robust!
• Präzise!
Ab sofort im Computer-Fachhandel und in Versand- und Kaufhäusern.
Keine Panik! Die Competition PRO Joysticks bleiben dem Amiga, Commodore und Atari natürlich treu.
DYNAMICS
Dynamics marketing GmbH Hamburg

SPARSCHWEIN
AMIGA CD32 - DIE POWERCONSOLE
CD Game - Console, Double Speed CD-Drive, 16 Mio.Farben, 14Mhz., 68020 CPU, 16Mbit RAM, Contol Pad incl. 2 Spielen.
WEITERE GAMES AUF LAGER !!!
SPARSCHWEIN-PREIS 659,-
incl. Pinball F. 699,-
AMIGA 1200
Der Aufsteiger - AMIGA, 68020 CPU 14 MHz., 2MB CHIP-RAM 880 KB FDD, Mouse. Interne Festplatte optional.
SPARSCHWEIN-PREIS 585,-
Monitor Commodore 1084 S
Der Klassiker
14" Color, intern. Stereo Verstärker
SPARSCHWEIN-PREIS 365,-
Da habt Ihr's - jetzt endlich lieferbar !
AMIGA Workbench 2.1
Für alle AMIGAS mit Kickstart 2.04.
SPARSCHWEIN-PREIS 89,-
Monitor Commodore 1942
14" Color 0,28 mm Dotpitch, intern Stereo Verstärker optimal für A 1200 / A 4000.
SPARSCHWEIN-PREIS 685,-
SPARSCHWEIN-PHONE 0391/5419000
SPARSCHWEIN-FAX 0391/5419004

Spezialitäten Special I

Alte Games, neu für den A 1200

Der Nachschub für Commos Jüngsten rollt und rollt, hier warten wieder drei brandneue Spezialversionen bekannter Spiele. Was taugen sie, was wurde schöner, was besser – wo liegen die Unterschiede zu den Urversionen?

DYNATECH

Bei Magic Bytes sind 80 Astrotaler zu berappen, dann entführt diese Handelssimulation jetzt auch ein bis zwei Raumfahrer mit A1200-Rakete ins All, wo sie im Wettstreit mit 19 rechnergesteuerten Unternehmen ihre Waren auf diversen Planeten an- und verkaufen dürfen. Die vielfältigen Aufträge werden nach wie vor in Echtzeit vergeben, ansonsten rüstet man im Lauf der Sternzeit seine Transportflotte auf, errichtet die eine oder andere Niederlassung, wendet sich bei Geldmangel an die Hausbank und kuckt nach, was der Nachrichtenticker Interessantes zu vermelden hat.

Gameplay, Sound und Maus-/Sticksteuerung haben sich gegenüber der Urversion allenfalls minimal geändert, dafür glänzt die Grafik mit erheblich satteren Farben. Deshalb gibt es als Gesamturteil für die germanische Handelei mit dem vierfach variablen Schwierigkeitsgrad glatte **64 Prozent**.

ISHAR 2 – MESSENGERS OF DOOM

Die aus bis zu fünf Recken bestehende Party wird in diesem stimmungsvollen Fantasy-Rollenspiel von Silmarils per Maus durch die hübsch und detailreich gezeichnete Sumpf- und Wiesenwelt von Kendoria gesteuert, um einen Drogenring auszuheben, der das ganze Inselreich terrorisiert. Helden, die den ersten Teil überlebt haben, können selbstverständlich übernommen werden; auch sie müssen sich dann in zahlreichen Kämpfen bewähren, die im typischen „Eye of the Beholder"-Stil (Echtzeit) ablaufen. Daneben spielt hier natürlich auch die Zauberei eine nicht ganz unwichtige Rolle.

Die Grafik bekam eine deutlich sichtbare Frischzellenkur verpaßt und besitzt jetzt echte VGA-Qualität. Da zudem sowohl die Maussteuerung als auch der Sound gleichermaßen prima sind, sollten geübte Abenteurer diesem komplett deutschen Edelrolli die geforderten 90 Goldstücke nicht verweigern. In Zahlen ausgedrückt bedeutet das: **75 Prozent**.

MORPH

Als Kugel führt man in Millenniums Jump & Roll wahrlich kein leichtes Leben – in eine solche wurde nämlich der vorwitzige Schüler Morris Rolph verwandelt, als er aus purem Jux einen Teleporter demolierte. Daher muß er jetzt in vier aus jeweils sechs Ebenen bestehenden und soft in alle Richtungen scrollenden Plattformwelten (Garten, Fabrik, Kanalisation, Labor) die verstreuten Teleporterteile wieder zusammensuchen. Er kann dabei vier verschiedene „Aggregatszustände" annehmen, die ihm jeweils das Fliegen, Hüpfen, Dahinfließen oder Zerdeppern von Hindernissen ermöglichen, was die Lösung des originellen Games überhaupt erst in greifbare Nähe rückt.

Nach kurzer Eingewöhnung trägt die logisch aufgebaute Sticksteuerung genauso viel zum Spielspaß bei wie die ordentliche Musikbegleitung und die im Vergleich zur Originalausführung etwas farbkräftigere Optik. Fortgeschrittene Spieler werden mit dem 80 Bälle teuren Geschicklichkeits- und Tüftelgame ihre helle Freude haben, folglich spendieren wir ihm großzügig kugelrunde **76 Prozent**. (md)

Spielspaß hoch 32

Das CD^{32} scheint vom CDTV-Syndrom verschont zu bleiben: Für Commos neue Multimedia-Konsole liegen bereits elf CD-Umsetzungen bekannter Amiga-Games vor – wir haben sie für Euch auf Neuerungen abgeklopft!

Nur zwei Monate nach der Markteinführung des CD^{32} darf man sich freilich noch keine Quantensprünge erwarten; auch die Programmierer müssen die neue Hardware erst näher kennenlernen. Bis Spielehämmer wie „Turrican III", „Wing Commander" oder „Day of the Tentacle" fachgerecht umgesetzt sind, werden wir uns also mit leicht aufgepeppten Konvertierungen begnügen müssen. Doch der Konkurrenz geht's ja kaum besser (Segas Mega-CD wird ebenfalls noch recht spärlich mit echten Neuheiten versorgt), außerdem stehen mit „Microcosm" von Psygnosis und Mindscapes Megarolli „Liberation" bereits für die nächste Ausgabe die ersten CD-Exklusiventwicklungen an.

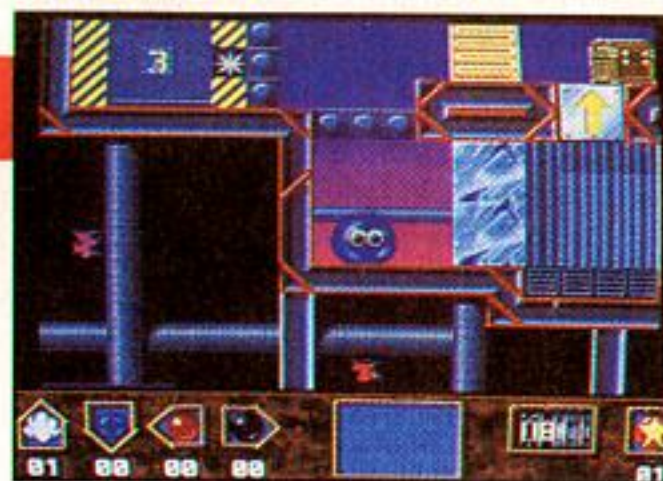
D/GENERATION

Das Gameplay von Mindscapes Action-Puzzelei konnte ja bereits anno Computer begeistern, am CD^{32} fallen die Ladezeiten flach, und die Pad-Steuerung klappt einen Tick besser. Allerdings sieht die altbackene Iso-Grafik kaum schöner aus, allein die Gegner kommen nun etwas bunter daher. Trotzdem sind 69 Märker hier gut aufgehoben, schneidet der Silberling doch glatt mit **77 Prozent** ab.

DIGGERS

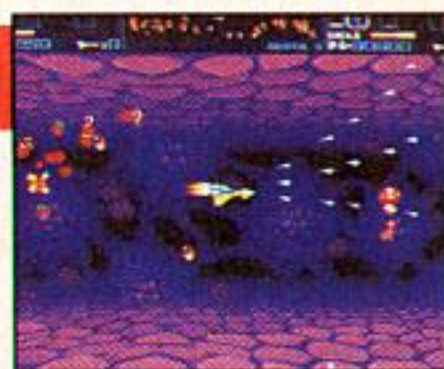
Die A1200-Version des Goldgräberspiels von Millennium wurde in dieser Ausgabe getestet, deshalb zur (dem CD^{32} beiliegenden) CD-Fassung nur soviel: Grafik identisch, Sound minimal besser, Steuerung per Pad nicht ganz so gut wie mit der Maus – doch wird auch hier optional ein Nager unterstützt. Bleiben wir also einfach bei **70 Prozent**.

MORPH

Millenniums witzige Kugelei unterscheidet sich am CD^{32} keinen Deut von der schon vorgestellten A1200-Version, bloß die Steuerung hat man leider nicht ganz optimal auf die vier Buttons des Konsolenpads zugeschnitten. Zwar kostet die CD nur 69,- DM, ist wegen des schwächeren Handlings aber auch bloß noch **68 Prozent** wert.

OSCAR

Am 1200er gefiel Flairs Jump & Run recht gut, die dem CD^{32} beiliegende Version hat sogar etwas hübschere Grafik, Musik von der CD, eine bessere Steuerung und ein paar zusätzliche Levels zu bieten. Andererseits haben die Plattform-Dinos auf der Schillerscheibe mit technischen Patzern zu kämpfen, was insgesamt zu Punktabzug führt: **70 Prozent.**

OVERKILL

Im letzten Heft düste Mindscapes „Defender"-Klon noch über den 1200er; für 79 Credits landet der Horizontalscroller jetzt auch auf der Multimedia-Konsole. Die Unterschiede zum Vorflieger beschränken sich allerdings auf eine leicht verbesserte Pad-Steuerung, dafür gibt's hier als Dreingabe noch die nette „R-Type"-Ballerei Lunar-C. Und zwei Knaller auf einer Scheibe sind uns allemal **72 Prozent** wert.

PINBALL FANTASIES

21st Centurys Digital-Flipper hat schon am Computer Maßstäbe gesetzt, auf Konsole ist er absolut konkurrenzlos: Vier tolle Tische in 256 Farben, nette CD-Musikbegleitung, eine astreine Steuerung und höchst realistische Bewegungen der Kugel machen das 69 Mark teure Game zu einem Klassiker! In Zahlen: **83 Prozent.**

SENSIBLE SOCCER

Renegades Kicker stürmen auf Wunsch auch über das CDTV; hier wie dort wartet dann rasante und vor allem ungemein spielbare Fußball-Action aus der Vogelperspektive. Hakentricks und Elfmeterböller sind spektakulär wie eh und je, nur die Save-Optionen wurden etwas abgespeckt. Für 79 Märker erhält man somit **81 Prozent** – gutes Geschäft, oder?

SLEEPWALKER

Oceans Plattform-Schläfer und sein Hundeführer haben seit ihren 1200er-Tagen wenig dazugelernt, lediglich die verträumte CD-Musik fällt positiv auf. Weil das Game aber recht nett ist und außerdem ein beeindruckendes Demo des kommenden CD-Flugis „Inferno" mitgeliefert wird, bekommt man für seine 79,- DM hier immer noch **70 Prozent**.

TROLLS

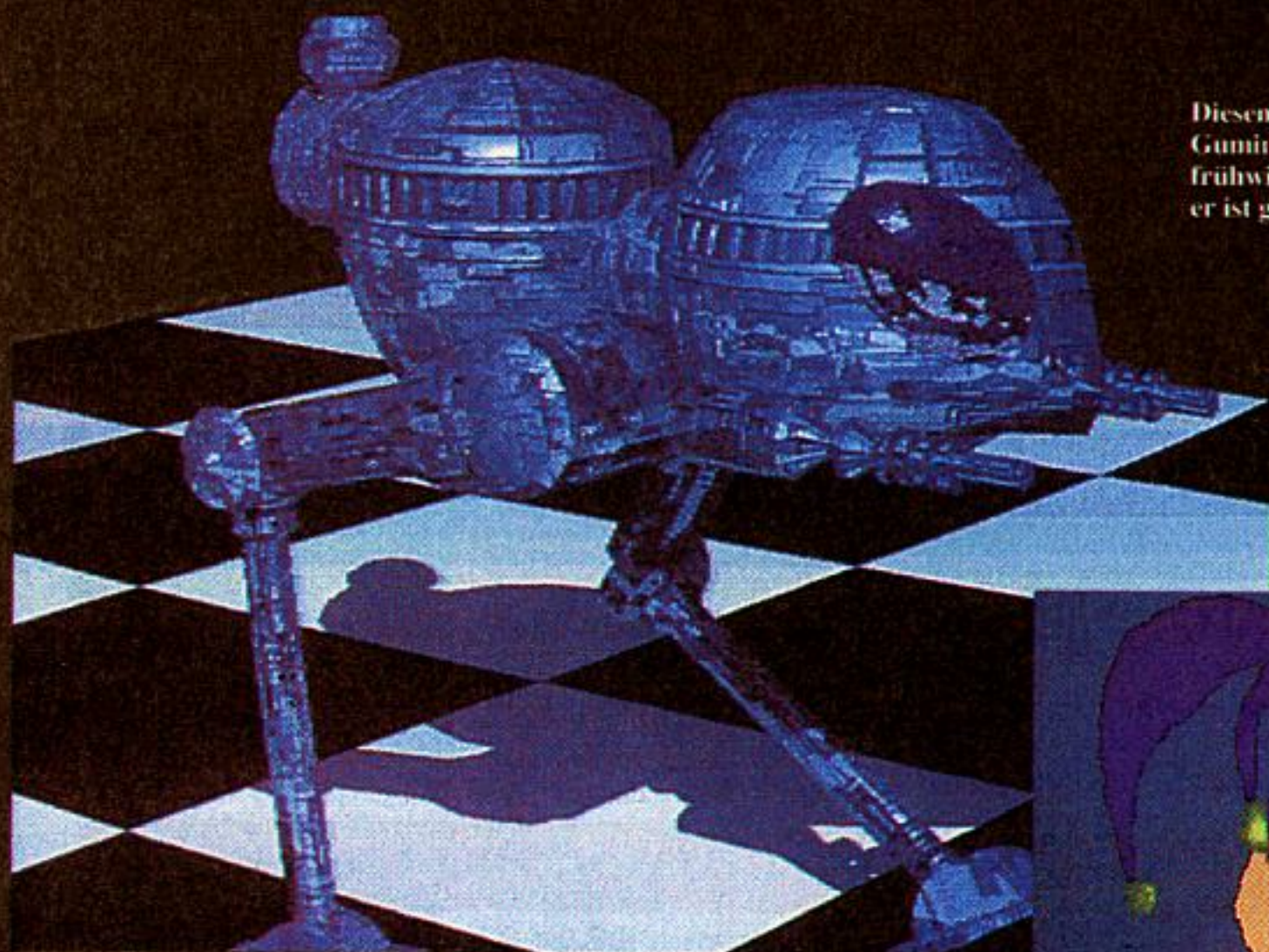
Flairs Vorgänger zu „Oscar" ist nicht ganz so bunt und umfangreich, dafür gefällt die Musik besser; zudem sind die friedlichen Knuddel-Plattformen nicht zuletzt wegen der exakteren Steuerung einen Tick spielbarer. Fazit: gleicher Preis (79,- DM), gleiche Wertung (**70 Prozent**).

WHALE'S VOYAGE

Bei Neo hat man das SF-Rollenspiel für die Silberscheibe gehörig aufgemotzt: Das Intro klotzt jetzt mit phantastischen Bildern, im Spiel gibt's CD-Musik und massig deutsche Sprachausgabe, aber kaum grafische Verbesserungen. Dafür geht die Pad-Steuerung in Ordnung, der Umgang mit Speicherständen wurde sogar genial gelöst. Für 79,- DM also eine feine Sache – **78 Prozent**.

ZOOL

Gremlins Ninja-Ameise hat bei ihrem Hüpfer auf das CD³² neben einigen bunten Bildern und wirklich gelungener CD-Musik auch ein paar zusätzliche Levels mitgebracht. So durchdachte Plattformen, so witzige Animationen und ein derart flottes Gameplay hat auf dieser Maschine sonst nur „James Pond 2" zu bieten, weshalb wir der 69-Mark-Scheibe mit Freuden **83 Prozent** spendieren! (rl)

Joker Galerie

Diesen „Walker" schickte Roberto Gumina aus Blaustein in die frühwinterliche Idylle von Grasbrunn – er ist gut angekommen, Roberto!

Kaum setzt man eine Narrenkappe auf, ist man auch schon gut drauf! Das erkennt man nicht nur am „Joker Stefan" von Lars Dahlhoff aus Bonn, das können wir aus ureigener Erfahrung bestätigen...

Fehlt eigentlich nur noch der Film zum Bild, das Horst Schalk aus dem österreichischen Gleisdorf in weiser Voraussicht schon mal gemalt hat. Na, vielleicht so in 65 Millionen Jahren?

Die namenlose Badenixe hat Christine Abitz aus Emmerthal in die Waschflasche gesteckt – hoffentlich ist das Wasser auch warm...

Man staunt doch immer wieder, wer so alles den Joker liest – diesen begeisterten Fan verdanken wir dem Salzburger Markus Sesko!

Da wir die Leserkunst ja immer im voraus zusammenstellen müssen, ist in der Weihnachtsgalerie kein einziger Rauschebart oder Goldengel vertreten – die kommen dann wahrscheinlich im Frühjahr angeflogen…

Aus der Welt der reitenden Amazonen übermittelte uns Ulrike Sander aus Berlin diese beeindruckende Szene mit dem nebulösen Titel „Sau Riar".

Weihnachtszeit

…ist die besinnlichste Zeit des Jahres? Na, dann besinnt Euch mal auf die einmalige Chance, hier vielleicht bald namentlich mit Eurem Werk an die Öffentlichkeit treten zu können! Daraus wird freilich nur was, wenn Ihr schleunigst den Platz hinter dem warmen Ofen räumt und den benachbarten Briefkasten mit Euren Zeichnungen, Comics oder Computergrafiken (bitte auf Disk) füttert. Eine weitere Bedingung ist, daß es sich AUSSCHLIESSLICH um SELBSTAUSGEDACHTE UND SELBSTGEMACHTE BILDER handeln darf – Plagiate ziehen unsere Kunstkenner gar nicht erst für einen Abdruck in Erwägung. Also, Rückporto nicht vergessen, und ab mit der Kunst an:

Joker Verlag
„Joker Galerie"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

„Thor & Wotan" sind laut Jens Illigen aus Euskirchen Raumschiffklassen – der Mann scheint ein Elite-Kämpfer zu sein, der seiner Zukunft voraus ist…

Hinter der Bühne ist die Hölle los!

DIE BACKSTAGE-SHOW

Alsbald werdet Ihr bei dem PD-Händler Eures Vertrauens oder in einer etwas verspielteren Mailbox das Actionadventure „Backstage" antreffen. Zu verdanken habt Ihr das dem LIVECLUB – genau wie die heißen Preise unseres Wettbewerbs!

Keine Frage, hier spielt die Musik. Und wer etwas für Krach in seiner schönsten Form und die dazugehörigen Künstler übrig hat, der wird sicher auch etwas für dieses neue Freeware-Game übrig haben:

In „Backstage" schlüpft der Spieler in die Rolle eines jungen Musikfans, der unbedingt mal seinem großen Idol persönlich begegnen möchte, das demnächst ein Konzert in seiner Stadt gibt. Und da Weihnachten vor der Tür steht, bekommt er natürlich die Chance – wofür er vorher allerdings erst ein paar klitzekleine Rätselchen lösen muß...

Tja, da geht es ihm wie Euch, denn auch Ihr müßt ein klitzekleines Rätselchen lösen, ehe Ihr die Chance bekommt, einen der teilweise hochmusikalischen Preise abzustauben, die wir hier und heute verlosen. Bühne frei für unsere

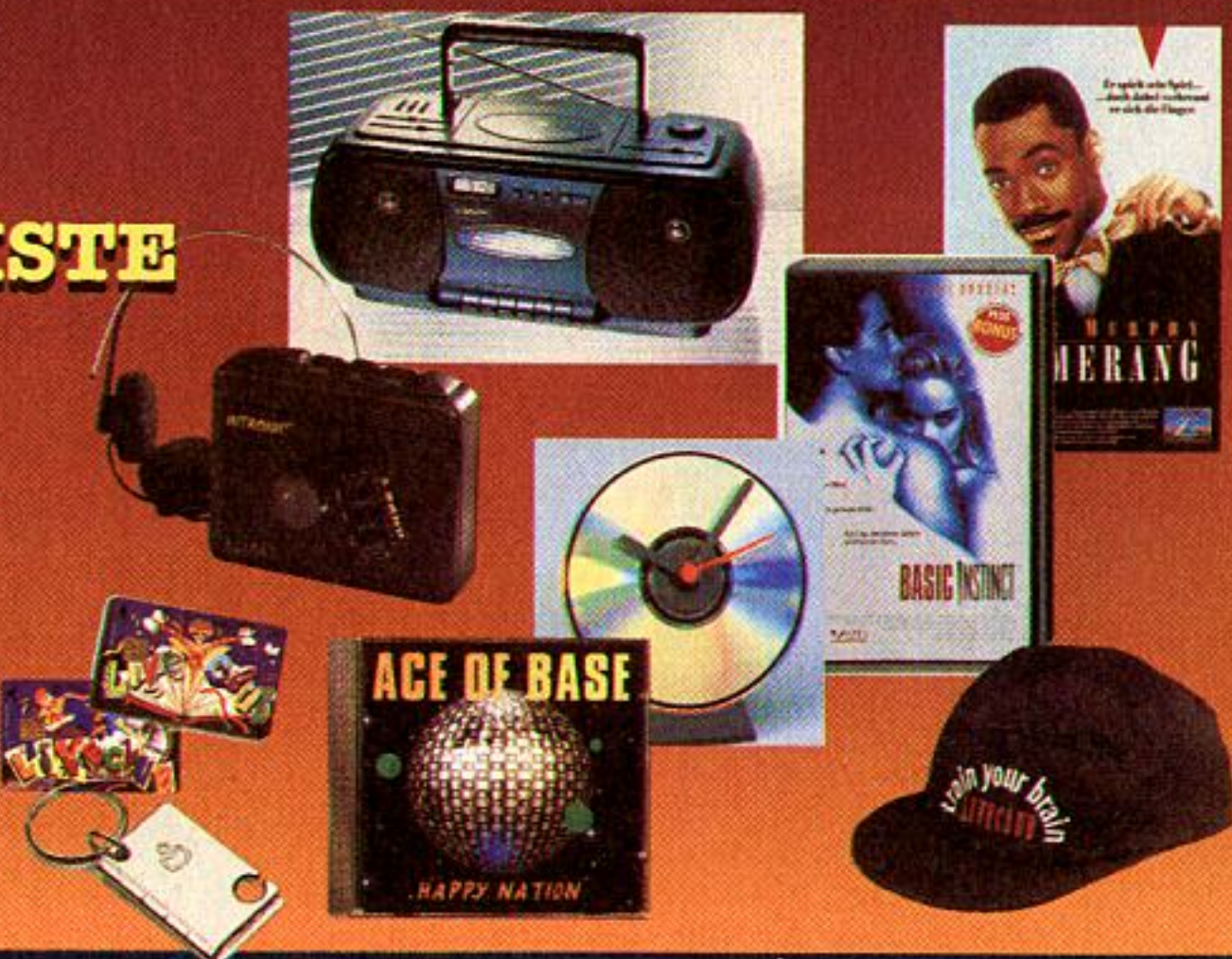
PREISFRAGE

In welchem legendären Hamburger Musikclub traten die Beatles zu Beginn ihrer Karriere auf?

Zugegeben, für die Lösung müssen die meisten wahrscheinlich extra ihren Opa im Altersheim anrufen – doch es lohnt sich, werft nur mal einen Blick auf die Liste mit den Preisen! Vergebens dorthin blicken bloß der Rechtsweg sowie die Mitarbeiter des Live Clubs und die des Joker Verlags, sie sind nämlich allesamt ausgeschlossen. Das restliche Publikum besorgt sich dagegen jetzt eine Postkarte, kritzelt die richtige Antwort drauf und schickt sie bis zum 31.12.1993 (Einsendeschluß!) an uns ab. Und was machen wir solange? Na klar, wir wünschen Euch viel Glück!

Joker Verlag
„Backstage"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

DIE PREIS-LISTE

- 3 Walkmen
- 3 Radiorecorder
- 5 „Basic Instinct"-Videos
- 4 „Boomerang"-Videos
- 3 „Ace of Base"-CDs
- 3 Sammler-Telefonkarten
- 3 Rapper-Baseballkappen
- 5 CD-Uhren
- 3 Schlüsselanhänger

... VEREINIGT DOS-, NIBBLE-, HARDWARE- UND CDTV-COPY IN EINEM PROGRAMM!

DFÜ-COPY

Siegfried Copy ermöglicht es, Disketten direkt über Modem zu kopieren.
Sie können schnell eine oder mehrere Disketten an einen Empfänger senden. Dadurch eröffnen sich dem Benutzer ganz neue Anwendungsmöglichkeiten und eine einfache Bedienung ermöglicht auch dem Einsteiger ohne DFÜ-Kenntnisse Disketten via Modem zu kopieren.

DAT:

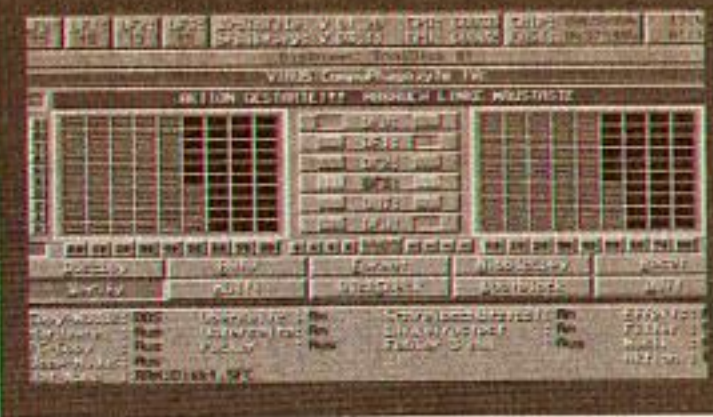
Ein Pseudolaufwerk, das es in sich hat!
Mit DAT: hat der Anwender die Möglichkeit, Disketten auf Festplatten zu archivieren. Hierbei können sowohl ganze Disketten, als auch einzelne Spuren (z.B. die Bootspur wegen der Virengefahr) gesichert bzw. archiviert werden. Eine Diskette wird als Datei auf Festplatte abgelegt; diese Datei kann wahlweise mit unserem integrierten Packer (Packrate ca. 50%) oder mit dem XPK-Packer "IMPL" komprimiert werden.

Linkviren

Siegfried Copy ist derzeit das einzigste Kopierprogramm, das eine Linkvirenüberprüfung während des Kopierens durchführt. Es wird nach mehr als 80 Link- bzw. File-viren gesucht! Durch eine spezielle Programmiertechnik entsteht nur ein sehr geringer Zeitverlust beim Kopieren.
Eine Überprüfung des Bootblocks beim Kopieren gehört bei Siegfried Copy zum Standard. Es werden neben mehr als 350 Viren-Bootblöcken auch eine Vielzahl von Anwendungs-Bootblöcken erkannt.

Hardwarecopy

Kopieren von schwerst geschützten Disketten mittels eines Hardware-Zusatz'.Dieser Zusatz ermöglicht es, Sicherheitskopien von Disketten zu erstellen, die sich mit dem normalen Nibblemodi nicht kopieren lassen. (Das Hardware-Modul kann nur im Zusammenhang mit einem externen Laufwerk eingesetzt werden!)

Und so urteilt die Fachpresse:
Amiga Magazin 8/93:
"Angenehme Bedienung und sinnvolle Zusatzfunktionen machen die Software zu einem lohnenden Kauf".
Amiga Spezial 5/93: "Siegfried Copy ist die ideale Lösung für den anspruchsvollen Kopierer!"

Weitere Funktionen von Siegfried Copy

2 Nibblemodi: Es werden geschützte, sowie PC- und Atari Disketten kopiert • Erkennung von Short- bzw. Long-Tracks im Deep-Nibble Modus • Automodus: Disketten einlegen und der Kopiervorgang startet automatisch • Gestaffelte Schreib-/Lesezugriffe für hohe Datensicherheit • Multitaskingfähig, auch während des Kopierens • Formatieren einer Diskette in Höchstgeschwindigkeit • Abspielen von Soundtracker-Modulen und Signal-Samples • Unterstützung der resetfesten Ramdisk RAD: • Deep-DOS-Modus: automatisches Nachkopieren von geschützten Spuren • läuft mit den neuesten Grafikkarten (wie z.B. der Retina- oder Merlin-Grafikkarte inkl. Workbenchemulation) und unterstützt Turbokarten • Stoppuhr • Schneller Diskettentest inkl. Virenüberprüfung • Auch Einzel-Laufwerkskopien möglich.

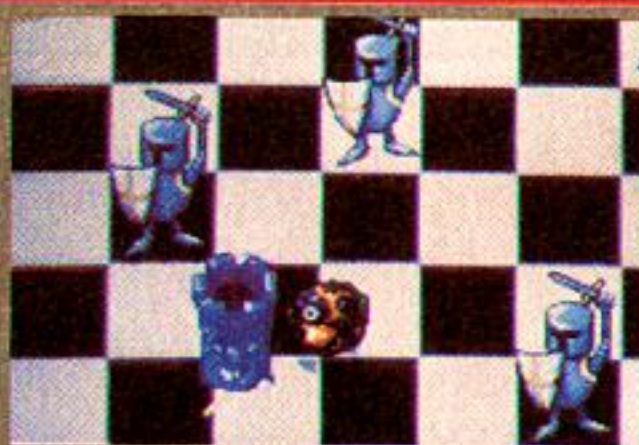
Systemvoraussetzungen: Min. 512 KByte, Kickstart 1.3 oder höher. Lauffähig auf allen AMIGAs und CDTV auch mit Hardwarezusatz.

Preis DM **79,-**

Testen Sie auch SIEGFRIED ANTIVIRUS zum Preis von DM 89,-
Beide Programme zum Paketpreis nur DM 139,-

Erhältlich auch im gut sortierten Fachhandel (ADX, Amiga Oberland, APS, Arktis, BBM, Brinkmann Warenhäuser, Casablanca, GTI, G.V.Thienen, HD Computer, Heuser, MCL, Media Verlag, M.O.M., Mükra, usw.)

Siegfried Soft
Hauff-Pinkert-Weingärtner GbR
Reichenbergerstr. 12
34246 Vellmar
Tel.: 0561/825847
FAX: 0561/573179

Händleranfragen erwünscht

Das neue Multi-Spiel: D.A.V.E.

Seit runden zehn Jahren verwöhnt uns Graftgold mit feiner Bildschirm-Action wie etwa „Uridium 1 & 2" – anläßlich dieses Jubiläums plauderten wir mit den beiden Programmierstars des englischen Teams.

WAS MACHEN EIGENTLICH ANDREW BRAYBROOK

Der am 31.10.1960 (Halloween!) geborene Andrew und sein am 8.2.1954 zur Welt gekommener Kollege Steve spielen nicht nur in derselben, nach dem Motörhead-Song „No Class" benannten, Rockband, sie sind auch beide wahre Dinosaurier der Softwaregeschichte: Bereits 1969 (Steve) bzw. 1978 (Andrew) begannen sie ihre Karriere auf IBM-Großrechnern, im Jahre 1983 stieg Andrew dann bei Steves Firma ST Software ein. Seither produzieren sie Seite an Seite Klassiker um Klassiker, u.a. „Paradroid", „Uridium", „Morpheus", „Rainbow Islands", „Simulcra" oder „Realms".

?: Wenn du an die frühen Jahre denkst, Andrew, wie haben eigentlich Spiele für die alten IBM-Großrechner ausgesehen?

AB: Na, erst mal bestanden sie ausschließlich aus Textzeichen, weil die Kisten noch nicht grafikfähig waren. Ich habe mal „Space Invaders" dafür konvertiert, was zwar nicht die allererste, aber die erste Echtzeit-Umsetzung war. Vorher waren auch solche „Arcadegames" noch rein taktisch angelegt, man überlegte sich also seinen „Zug", anschließend reagierte der Rechner darauf.

?: Kein Wunder, daß es euch bald zu den richtigen Spielecomputern zog!

ST: Wirklich nicht! Irgendwann hatte ich die Nase voll von meiner Versicherungs-Soft, und Andrew wollte auch nicht ewig Buchführungsprogramme schreiben. Anfangs haben wir noch zu zweit in meinem Wohnzimmer gearbeitet, mittlerweile hat Graftgold 15 Angestellte...

?: Schöner Erfolg! Ihr habt ja unlängst auch „The Ottifants" für Sega gemacht – sehen wir das Otto-Game bald am Amiga?

ST: Eher unwahrscheinlich, daß Sega eine Konvertierung erlaubt.

?: Schade. Habt Ihr Otto eigentlich persönlich kennengelernt?

ST: Ja, er war zweimal da, um selbst an seinem Spiel mitzufeilen. Das ist vielleicht eine verrückte Type, aber total nett! Ständig hüpfte er rum, verursachte Chaos und machte diese Elefanten-Geräusche – aber das so gut, daß wir sie gleich digitalisiert haben. Und für seine Zeichnungen saß er unseren Grafikern im Nacken, bis alle Figuren so animiert waren, wie

Die reifen Inseln: Rainbow Islands

Ein Ottifant in Aktion

er es sich vorstellte. Manche seiner Ideen mußten wir später aber wieder entschärfen oder weglassen, z.B. war es Sega zu unanständig, daß der Held in einem Geheimlevel seine Hose verlieren konnte. Über den Änderungswünschen bin ich manchmal fast verrückt geworden – erst hatte ich den Ostfriesen und dann wieder die Japaner am Telefon…

?: *Kennt man Otto eigentlich auch in England?*

ST: Null. Wahrscheinlich waren deshalb Verständnis und Bewertungen für „das Spiel mit dem Ameisenbär" bei unserer Presse nicht so doll.

?: *Ist das für euch ein Grund, reumütig zum Amiga zurückzukehren?*

ST: Natürlich bleiben wir dem Amiga treu, allerdings kann

STEVE TURNER ?

man die Konsolen nicht mehr völlig ignorieren – auch wenn's hier viele Probleme gibt. So blockiert etwa Sega hartnäckig „Fire and Ice" für das Mega Drive, wohl weil man die Konkurrenz für „Sonic" fürchtet. Also müssen wir das Game über Codemasters veröffentlichen. Na, wenigstens haben wir bei der Umsetzung für das CD³² dieses Problem nicht.

?: *Die wird gegenüber der Amigaversion sicher noch verbessert, wie man es von Andrew gewohnt ist?*

AB: Klar, nur, solange ich kein CD³²-Kit von Commodore bekomme, kann ich die Kiste natürlich nicht voll ausreizen! Momentan behelfe ich mir mit einem 1200er und baue die CD-Routinen später ein. „Fire and Ice" kriegt auf CD jedenfalls eine zweite Parallax-Ebene und einen 40minütigen Soundtrack; bei „Uridium 2" wird der Sound ebenfalls kräftig aufgebohrt, dazu gibt's ein Intro, für das auf der Disk kein Platz mehr war.

?: *Viele halten die Umsetzung des Taito-Automaten „Rainbow Islands" nach wie vor für dein genialstes Werk, steht da noch irgend etwas zu erwarten – vielleicht sogar mit den drei Geheiminseln, die am Amiga ja fehlen?*

AB: Ich habe das Spiel für meinen privaten Hausgebrauch bereits 1200er-kompatibel gemacht, Ocean braucht sich also nur bei mir zu melden. An den fehlenden Levels trifft mich übrigens keine Schuld, schon eher den Termindruck und die Auflage, daß das Programm unbedingt mit 512 KB laufen mußte.

?: *Soviel zur Vergangenheit, jetzt zur Zukunft: Was steht für 1994 alles an?*

ST: Als erstes „D.A.V.E.", ein Game mit mehreren Unterspielen, wo ein Roboter durch einen virenverseuchten Computer düst. Ein weiterer Titel, den wir für Renegade machen, ist „KTM Motocross" – das KTM-Team wird von Renegade sogar gesponsert.

?: *Hey, muß man als Sponsor nicht eine Menge Kies lockermachen?*

ST: Nicht beim Motocross, das ist nicht die Formel 1. Hier fahren die Leute noch für 'nen Appel und ein Ei mit deinem Namen auf der Brust rum...

?: *Apropos Sport, haben wir nicht auch von einem Fußballspiel zur WM 94 läuten hören?*

ST: Ja, an so was arbeiten wir gerade. Allerdings muß noch ein Name für das Baby gefunden werden, der uns saftige Lizenzgebühren erspart.

?: *Hausinterne Konkurrenzprobleme mit den Soccergames von Sensible Software sind nicht zu befürchten?*

ST: Nein, denn dieses Spiel erscheint ausnahmsweise bei Entertainment International, weil es ursprünglich für das Super Nintendo vorgesehen war. Darüber hinaus ist es auch nicht im typischen „Kick Off"-Stil gehalten, sondern wird durch seine riesigen Sprites eher an einen Arcade-Automaten erinnern.

?: *Zum Schluß vielleicht noch ganz kurz eure privaten Vorlieben im Telegrammstil?*

AB: „Datastorm", „Lemmings" und „Turrican 2". Die Jungs von Factor 5 haben sogar mal ein paar Tage in meinem Haus gewohnt, um mir ein bißchen mit „Fire & Ice" zu helfen – echt feine Kerle und wie die meisten deutschen Programmierer technische Perfektionisten!

ST: Ich stehe auf „The Chaos Engine", „Whirlwind Snooker" und „Lemmings".

?: *Sonstige Hobbies?*

ST: Höchstens die Gartenarbeit, sofern mich mein Sohn und meine beiden Töchter mal dazu kommen lassen.

AB: Er hat vergessen, daß wir auch zusammen musizieren! Daraus ist sogar schon ein Demotape entstanden, mit Coverversionen von Black Sabbath, Deep Purple und Smells Like Teen Spirit.

?: *Lieblingsmusik außer eurer eigenen?*

AB: Rush, die Neue von den Scorpions und Magnum.

ST: Adrenalize von Def Leppard, auch Rush, ansonsten vor allem Sachen aus den 70er und 80er Jahren.

?: *Was bevorzugt ihr auf der Leinwand?*

ST: Jurassic Park, Die Hard, Predator und überhaupt alles von Schwarzenegger.

AB: Nö, dann schon lieber Wayne's World, Star Trek 6, Aliens oder Bill & Ted's Excellent Adventure.

?: *Tja, dann danken wir mal für dieses doppelt interessante Gespräch!*

Der letzte große Erfolg: Uridium 2

Der Name sagt alles: KTM Motocross

DIGGERS

Die Goldjungen

Reichlich verspätet erreicht das eigentlich schon für September angekündigte Goldgräberspiel von Millennium nun das Tageslicht – dafür bekommen Kumpels mit A1200 bzw. A4000 hier ihre ureigene Zeche!

Für das CD32 ist ebenfalls eine Version dieser Mischung aus Echtzeitbuddelei, Action- und Strategieelementen erhältlich; ob demnächst auch „Regulär-Freundinnen" mitwühlen dürfen, steht dagegen noch nicht fest. Immer nur ein Spieler kann sich hier in den goldhaltigen Untergrund stürzen, doch der bekommt alle Hände voll zu tun: Binnen Monatsfrist muß auf dem Planeten Zarg entweder eine zuvor festgelegte Menge Bargeld erwirtschaftet oder die schürfende Konkurrenz ausgeschaltet sein. Am Anfang stehen vier Alienrassen zur Wahl, die jeweils andere Werte für Kraft, Geduld, Intelligenz etc. sowie diverse Spezialfähigkeiten von der Teleportation bis zur Heilkraft besitzen. Im Ergebnis gibt es somit einerseits immens fleißige, aber schwächliche Arbeitstiere, andererseits eher faule Schläger, die lieber anderen den Ertrag klauen, statt selbst zu schuften. Jedes Team verlangt daher nach einer eigenen Taktik – die Wahl bleibt dem Spieler überlassen, der Rechner übernimmt dann einen der übriggebliebenen Stämme.

So eine Schürfmannschaft besteht aus fünf Leuten, die einzeln zu den Ausgrabungsorten manövriert werden. Dort begeben sie sich im auszubauenden, aus der Seitenansicht dargestellten Höhlenlabyrinth auf die Suche nach Gold oder Edelsteinen. Man muß die Jungs dabei ständig beaufsichtigen, weil die aggressive Konkurrenz bei direkten Begegnungen unweigerlich eine (automatisch ablaufende) Prügelei vom Zaun bricht – und so was endet häufig mit der Vernichtung oder zumindest Ausplünderung eines der Beteiligten. Außerdem gibt es unterirdische Seen, in denen unsere Nichtschwimmer sofort versinken; und schließlich treibt auch noch eine ominöse fünfte Rasse in den Stollensystemen ihr Unwesen, die andere Goldgräber völlig ziellos durch die Gegend teleportiert.

Hat nun einer der Wühler trotz aller Widrigkeiten genügend Nuggets eingeheimst, latscht er zur Handelsstation. Hier werden die Schätze zum jeweiligen Marktpreis gegen Bares eingetauscht, das für den Kauf von Grabungsmaschinen, Brückenteilen, Explosivstoffen und ähnlichem verwendet werden kann. Nach dem fünften tödlichen Arbeitsunfall ist das Spiel endgültig verloren; hat man dagegen als erster das geforderte Sümmchen beisammen oder seinerseits die Konkurrenz restlos eliminiert, geht's im nächsten der insgesamt 33 Labyrinthe weiter, die sich auf sieben verschiedene Landschaften (Wüste, Dschungel, Eiswelt etc.) verteilen.

Technisch kriegt man süß animierte Sprites in einer schlichten Untertagewelt, witzige Zwischenbilder, eine solide Soundkulisse und eine eigenwillige, aber logische Maus-/Iconsteuerung geboten. Die eher karge Präsentation und die bei unserem Muster fehlende deutsche Anleitung konnten uns aber nicht darüber hinwegtäuschen, daß das Spielprinzip von Diggers tatsächlich tiefschürfend ist – eine Probegrabung lohnt! (md)

A 1200 spezial

DIGGERS
(Millennium)
GENRE-MIX

70% „TIEFSCHÜRFEND"

GRAFIK	59%
ANIMATION	65%
MUSIK	65%
SOUND-FX	59%
HANDHABUNG	64%
DAUERSPASS	76%

FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 99,–
SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	SCREENTEXT

Kostenlose Software

können wir Ihnen leider auch nicht bieten.
Aber viel hat nicht gefehlt -
vergleichen Sie selbst!

SIMULATION / STRATEGIE

- 1869 V 61,99
- AA Ancient Art of War i.t.Skies A 59,99
- A - Train V 74,99
- A - Train Construction Kit V 36,99
- Airbus A 320 America V 79,99
- Armour - Geddon 2 A 59,99*
- ATAC A 64,99*
- Aufschwung Ost V 59,99*
- B 17 Flying Fortress A 62,99
- Ballistic Diplomacy V 33,99
- Battle Team (Battle Isle+Data) V 64,99
- Battle Isle Datadisk 2 A 46,99
- Campaign V 69,99
- Campaign Data Disk V 39,99
- Christoph Kolumbus V 72,99*
- Civilization D 68,99
- **Combat Air Patrol (C.A.P.) A 59,99**
- Delivery Agent V 33,99
- Der Patrizier V 64,99
- Die Siedler V 78,99*
- Dynatech V 52,99
- **Elysium V 62,99**
- F 17 Challenge A 24,99
- F-19 St. Fighter **(ANGEBOT)** A 36,99
- **F 117 A Nighthawk A 62,99**
- Fallen Empire V 79,99
- Gunship 2000 A 61,99
- Hannibal V 59,99
- History Line 1914 - 1918 V 64,99
- **Hired Guns A 59,99**
- Kingmaker V 59,99*
- Locomotion V 38,99
- Mad TV V 64,99
- Mad News V 62,99*
- **Overdrive A 46,99**
- Penthouse Hot Num. DeLuxe V 52,99*
- Pinball Fantasies (Dreams 2) A 52,99
- Pirates **(ANGEBOT)** A 29,99
- **Prime Mover A 52,99**
- Populous 2 Plus A 64,99
- Populous 2 Chall. Data Disk A 30,99
- Projekt Terra A 59,99*
- Reach for the Skies A 52,99
- Scenario V 58,99*
- Sim City & Popoulus A 69,99
- Sim City Deluxe A 79,99
  Sim City incl. Arch. 1 + Terrain Editor
- Sim Earth A 79,99
- **Sim Life V 79,99**
- Special Forces **(ANGEBOT)** A 39,99
- Steigenberger Hotelmanager V 46,99
- St.Thomas V 64,99*
- Super Sport Challenge A 64,99
- Syndicate V 56,99
- Transarctica V 52,99
- Viking Fields A 59,99
- War in the Gulf V 64,99
- Wing Com. 1 **(ANGEBOT)** V 39,99

ROLLENSPIELE / ADVENTURES

- **Ambermoon V 79,99**
- Bazooka Sue V 78,99*
- Contraptions A 36,99*
- Das schwarze Auge (1 MB) V 69,99
- Dauhter of Serpents V 72,99*
- Der Schatz im Silbersee V 79,99*
- Dune 2 V 52,99
- Eye of the Beholder 2 V 79,99
- Flashback V 56,99
- Gateway to Savage Frontier V 64,99
- Indiana Jones IV A 79,99
- Ishar 2 V 49,99
- Kings Quest 6 V 64,99*
- Monkey Island 2 V 79,99
- Prophecy of the Shadow V 64,99*
- Waxworks V 59,99
- Whale´s Voyage V 59,99

SPIELESAMMLUNGEN

- Adventure Collection A 59,99
  (Immortal, Soul Crystal, Spirit of Adventure)
- Big Box 2 A 52,99
  (Armalyte, Back to the Future 3, Bombuzal, Defenders of the Earth, International Karate, R-Type, Real Ghostbusters, Shanghai, Sindbad, TV Sport Football)
- Dream Team (3er Sammlung) A 59,99
  (Terminator 2, Simpson, WWF Wrestlemania)
- Fantastic Worlds A 72,99
  (Realms, Populous, Mega Lo Mania, Wonderlands, Pirates)
- Kings of Adventure A 64,99
  (Bargon Attack, Fascination, Gobliins 1)
- **Lords of Power A 72,99**
  (Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect General)
- Lotus Compilation A 54,99
  (Lotus 1, 2 und 3)
- Mega Collection (5er Sam.) A 48,99
  (u.a. Summer Olympiad, Winter Super Sports)
- Megamix A 59,99
  (Agony, Leander, Ork)
- Mega Lo Mania/First Samurai A 56,99
- **Mixed Collection A 58,99**
  (Crime Time, Lords of Doom, Return of Medusa, Rolling Ronny, Sarakon)
- Napoleonics A 64,99
  (Austerlitz, Borodino, Waterloo)
- No. 2 Collection A 64,99
  (Winzer, Space Max, Black Gold)
- **Space Legends A 64,99**
  (Elite, Megatraveller, Wing Commander 1)
- The Greatest V 52,99
  (Dune, Jimmy White Snooker, Lure of Temptress)
- The Manager A 46,99*
  (Black Gold, Invest, Starbyte S. Soccer, Transworld)

ACTION / GESCHICKLICHKEIT

- **Alien 3 A 44,99**
- Alien Breed Special Edition A 24,99
- Alien Breed 2 A 44,99*
- Apocalypse A 44,99*
- Aquatic Games **(ANGEBOT)** A 29,99
- Arabian Nights A 59,99
- Assassin Special Edition A 27,99*
- Bad versus the World A 46,99*
- B.C. Kid A 46,99
- Bill´s Tomato Game A 59,99
- Blastar A 46,99
- **Bob´s Bad Day A 52,99**
- Body Blows A 44,99
- Body Blows Galactic A 46,99*
- Cannon Fodder A 46,99*
- **Cardiaxx A 27,99**
- Chaos Engine A 46,99
- Chuck Rock 2 - Son of Chuck A 48,99
- Cool Spot A 46,99*
- Creepers A 46,99*
- **Donk A 46,99**
- **Global Gladiators A 46,99**
- Gobliins 2 A 64,99
- Krusty´s Fun House (Simpsons) A 46,99*
- Lemmings 2 -The Tribbes A 59,99
- Liberation-Captive 2 A 52,99*
- Lionheart A 52,99
- Mortal Kombat A 52,99*
- Nicky Boom 2 V 59,99
- Project X A 24,99
- **Qwak A 27,99**
- Space Crusade Pack A 52,99
- Street Fighter 2 A 52,99
- Super Hero A 59,99*
- Superfrog A 44,99
- **Theatre of Death A 59,99**
- The Lost Vikings V 64,99
- Traps´n´Treasures A 59,99
- **Uridium 2 A 59,99**
- Walker A 52,99
- **Woodys World A 46,99**
- **Yo!Joe! A 46,99**
- Zero A 59,99*
- Zool A 46,99
- Zool 2 A 46,99*

SPORT & Sport - Simulation

- Archer Mac L. Pool Billard A 46,99
- Bundesliga Manager Prof.2.0 V 61,99
- Eishockey Manager V 69,99
- Formular One Grand Prix A 69,99
- **Goal! (v. Dino „Kick off"Dini) A 49,99**
- Hattrick V 62,99*
- **Lothar Matthäus Fußball V 56,99**
- Soccer Kid A 59,99

AMIGA 1200 / 4000

- 1869 V 64,99
- Alien Breed 2 A 52,99*
- Anstoss V 64,99*
- Body Blows Galactic A 52,99*
- Burntime V 62,99*
- Civiliszation V 64,99*
- **Dynatech V 52,99**
- Elysium V 64,99*
- Hattrick! V 62,99*
- Ishar V 59,99
- **Ishar 2 V 59,99**
- Jurassic Park (Dino Park) V 56,99*
- Kings Quest 6 A ???*
- Morph A 59,99*
- Penthouse Hot Num. DeLuxe V 52,99*
- Pinball Fantasies A 52,99*
- Robocod A 46,99
- **SIM Life V 76,99**
- Soccer Kid A 59,99*
- T. F. X. A 64,99*
- Transarctica V 52,99
- Trolls A 46,99
- Whale´s Voyage V 59,99
- Wing Commander 1 A 59,99*
- Zool A 46,99
- Zool 2 A 46,99*

AMIGA CD 32

- Alien Breed Sp. Edition (Dez.) A 27,99*
- Jurassic Park (Nov.) A 59,99*
- **Morph A 59,99**
- **Pinball Fantasies A 59,99**
- Project X (Nov./Dez.) A 27,99*
- Sensible Soccer (Febr. ´94) A 59,99*
- Sleepwalker (Nov.) A 64,99*
- Soccer Kid (Jan./Febr. ´94) A 59,99*
- T. F. X. (Dez.) A 64,99*
- Zool (Okt. Nov.) A 52,99*

Joysticks

Competition Pro

- Mini,schwarz,inkl. 3,5" Disk Box 24,99
- Mini,transparent,inkl. 3,5" Box 29,99
- Mini,Special Edition,inkl. 3,5" Box 29,99
- Star Mini,transp.-blau, inkl. 3,5" B. 34,99
- Standard,schwarz 23,99
- Standard,transparent 24,99
- Standard,Special Edition 24,99
- Star,transparent-blau 34,99
- Manix Deck,schwarz 39,99

Hardware

Diskettenlaufwerke

- A - 500 intern 139,99
- A - 2000 intern 139,99
- Teac oder Sony extern 139,99

Speichererweiterungen

- **512 KB** mit Uhr, abschaltbar 62,99
- **2 MB** mit Uhr, abschaltbar inklusive Gary-Adapter 269,99
- **A 600 auf 2 MB** 159,99

Controller

- **Roc Hard IDE** - Controller mit Ram Option für AMIGA 2000 319,99
- **AT - 2008** mit RAM Option für Amiga 2000 159,99

Zubehör

- Kickstart Umschaltpl.mech. 39,99
- Kickstart Umschaltpl. plus 49,99
- 2.00 Rom 44,99
- Virus-Control 4.0 dtsch. Version von MSPI 69,99
- Viruskiller 9,99

Ram-Bausteine und Festplatten zur Zeit nur mit Tagespreisen handelbar. Deshalb bitte anrufen und den aktuellen Preis erfragen

Weitere Hard- und Softwareangebote auf Anfrage.

Versand 99 GmbH
Jülicher Straße 53-55
52249 Eschweiler

Tel. 02403 / 21188
Fax 02403 / 35351

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1MB, PC-Programme entsprechend VGA Karte und eine Festplatte. **V** bedeutet komplett deutsche Version. Alle anderen Spiele werden mit eine deutschen Anleitung **A** geliefert (**E**=englische Anleitung). Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit *gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen DM 9,50 zuzüglich Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Bei Vorkasse per Scheck oder Überweisung bitte Spielepreis zzgl. DM 6,50. Überweisungen auf bitte das Konto Nr.: **1217884 bei der Sparkasse Aachen -Eschweiler, BLZ 391 501 00.** Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,-(Bitte nur Euroschecks). Fordern Sie noch heute unter Angabe Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich unsere neuesten Preislisten** an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an Joysticks und Hardwarezubehör. **Irrtum und Preisänderungen** vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.

Preishammer

Elite 2 - Frontier 56,99
Deutsche Version

Anstoss 62,99
Deutsche Version

Turrican 3 46,99
Deutsche Anleitung

Jurassic Park 52,99
Deutsche Anleitung

Magic Boy

Endlich mal was Neues: Ein putziger Held turnt über Plattformen – wow. Um die Originalität vollends auf die Spitze zu treiben, sammelt er auch noch Extras ein und bekommt es mit bonbonfarbenen Knuddelgegnern zu tun!

Alle Achtung, Empires Beitrag zur momentanen Plattform-Mania kommt tatsächlich nahezu ohne eigene Ideen aus. Selbst die Vorgeschichte dürfte Kennern des Disney-Streifens „Fantasia" seltsam vertraut sein: Während der Hexenmeister außer Haus weilt, stellt sein Zauberlehrling allerlei Unsinn an – jetzt sind die magischen Kreaturen los, und der Spieler soll sie wieder einfangen...

Die 32 teils anwählbaren Levels können solo oder (nacheinander) zu zweit durchhüpft werden, wobei man die Gegner mit Betäubungskugeln beschießt, um seine Beute dann ins Fangsäckel zu stecken. Bisweilen liegen Sammelextras für einen Mehrwegschuß oder Continues am Weg, und natürlich fehlt kaum eines der anderen Genre-Versatzstücke: Geheimräume, Laufbänder, Eispassagen und Sprungfedern. Zur Ehrenrettung der Programmierer muß aber gesagt werden, daß der unfolgsame Nachwuchs-Magier vor unfairen Stellen verschont bleibt und alle auftretenden Figuren sehr witzig animiert wurden. Gescrollt wird zwar bloß nach oben und unten, dafür sind die vier Wüsten-, Wasser-, Spielzeug- und Futurowelten niedlich gezeichnet und wissen durch passende Begleitmusik sowie schöne Sound-FX zu gefallen.

Schon wegen des niedrigen Schwierigkeitsgrades sind Neu-Hüpfer hier also recht gut aufgehoben, zudem liegt der Packung das bereits etwas ältere, aber immer noch nette Jump & Run „Cool Croc Twins" bei. Plattform-Veteranen kennen aber sicher auch diese Dreingabe schon und sollten das Spiel daher großräumig umspringen. (rl)

MAGIC BOY
(EMPIRE)
JUMP & RUN

65% „BUDENZAUBER"

GRAFIK	72%
ANIMATION	74%
MUSIK	72%
SOUND-FX	69%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	60%
FÜR ANFÄNGER	
PREIS	DM 79,-

SPEICHERBEDARF	512 KB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	1	NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	NEIN	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

CYBERPUNKS

Wenn sich der Autor eines Kinderspiels wie „Doodlebug" an William Gibsons Datencowboys vergreift, kann einfach nichts Gutes herauskommen – wie Core Designs neues Actiongame eindrucksvoll beweist.

Der Mix aus „Alien Breed" und „The Chaos Engine" macht leider keinem seiner Vorbilder Ehre: Man übernimmt auf einen Streich die drei Cyberpunks Bee, Gee und Raa der 501st Cyber Assault Squad, die in fünf Missionen mit je drei bis vier Levels den Weltraum alienfrei halten sollen.

Tatsächlich begegnen sie auch alle paar hundert Lichtjahre so einem außerirdischen Monster, das ohne Sinn und Verstand durch die Gegend läuft. Doch in der Hauptsache sind die Jungs damit beschäftigt, Extras einzusammeln, zwischen den aus der Vogelperspektive gezeigten Etagen der Raumstation via Teleporter zu wechseln und sich vom knappen Zeitlimit nerven zu lassen, innerhalb dessen z.B. ein Wissenschaftler gefunden werden muß. Nette Gimmicks wie ein Roboter, der die Nachhut übernimmt, Smartbombs, Computerterminals oder Übersichtskarten sorgen für etwas Abwechslung, aber generell fragt man sich meist nur, was man hier eigentlich macht... Die akzeptable Stick-Steuerung hat trotz des dreiköpfigen Heldenteams keinen Zwei-Spieler-Modus vorzuweisen, doch immerhin gibt's Paßwörter für die einzelnen Abschnitte. Die Grafik sieht putzig aus, ist ganz nett animiert und scrollt tadellos in alle Richtungen, hat allerdings kaum Neues zu bieten. Am besten gefällt noch der pralle Techno-Sound, der jedoch ständig von nervigen Effekten gestört wird. Na ja egal, wer den Test zu „Alien Breed 2" gelesen hat, weiß ohnehin schon, daß er seine Credits lieber woanders investiert. (mm)

CYBERPUNKS
(CORE DESIGN)
LABYRINTH-ACTION

44% „LANGWEILIG"

GRAFIK	66%
ANIMATION	63%
MUSIK	71%
SOUND-FX	39%
HANDHABUNG	60%
DAUERSPASS	39%
VARIABEL: 3 STUFEN	
PREIS	DM 69,-

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	1	NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	PASSWÖRTER	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

BEASTLORD

Seit den Psygnosis-Knallern läßt ein „Beast" im Titel jeden Action-Freak aufhorchen – allerdings bleibt Grandslams verbiesterter Lord im Schatten des großen Vorbilds stecken…

Im Handbuch dieses Actionadventures findet sich ein Comic mit der Vorgeschichte: Von dunklen Mächten wurde der allsehende Falke versteinert und das geflügelte Einhorn gefangen; jetzt herrschen Orks im einst so friedlichen Wald, und eine böse Hexe braut ihre Zaubertränke. Na, wenn das keine Gründe sind, um den Beastlord auf den Plan zu rufen?!

Mischsteuerung tut dem Spielfluß gar nicht gut. Wer dennoch vorankommt, erfährt das über eine eingeblendete Prozentzahl, zudem läuft eine Uhr mit.

Traurig, daß Grafik und Sound während des Spiels nie das Niveau des Intros erreichen; noch trauriger ist das umständliche Handling. Und angesichts des kurzlebigen Helden ist der einsame Spielstand, der hier gespeichert werden kann, wohl das Traurigste von allem. Wer also ein drittes „Shadow of the Beast" erwartet, sollte sich besser auf ein paar dicke Krokodilstränen einstellen! (ms)

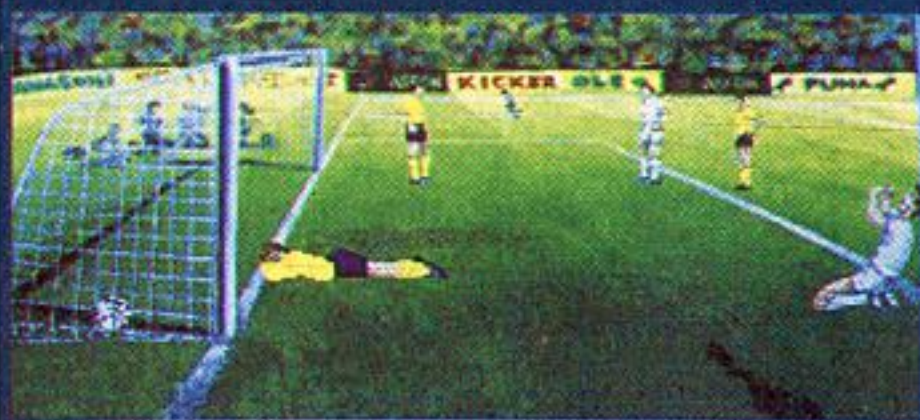
Seine Lordschaft wird per Stick durch drei parallax scrollende Levels dirigiert und muß gegen Energieräuber (Frösche, Werpanther etc.) verteidigt werden, die nach ihrem Exitus allerlei Gegenstände hinterlassen – meist handelt es sich um Fressalien, die den beängstigend schrumpfenden Statusbalken wieder aufpäppeln. Weiter sind Informationen zu beschaffen, indem die friedfertige Einwohnerschaft mittels Eintippgesprächen belabert wird. So erfährt man auch, wie manche Dinge zu benutzen sind, gelegentlich ist zudem ein Tauschgeschäft oder ein bißchen Zauberei möglich. Derlei Aktionen werden per Mausklick über eine Menüleiste erledigt, und diese mühsame

BEASTLORD
(GRANDSLAM)
ACTION-ADVENTURE

56% „BIESTIG"

GRAFIK	55%
ANIMATION	60%
MUSIK	62%
SOUND-FX	51%
HANDHABUNG	48%
DAUERSPASS	55%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 59,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	1 SPIELSTAND
DEUTSCH	ANLEITUNG

ANSTOSS

Vor zwei Monaten machten wir Euch mit einem Vorab-Test den Mund wäßrig, nun ist der Traum jedes Fußballmanagers digitale Wirklichkeit geworden – und das auf allen Amigas gleichzeitig!

die Installation auf Festplatte sei jedoch dringend angeraten. Das entscheidende Plus von Anstoss ist aber die geradezu sensationelle Optik! Das gilt insbesondere für die animierten Spielszenen, wobei der Chef im Fal-

vors Tor...
...Gewühle im Strafraum...
...Riesenchance für Schiefelbein!
Toooooor!
1:0 Schiefelbein

Hamburger SC – SC Nürnberg 0:0
Eintracht Dor. – VfB Karlsruhe 0:0
TSV Köln – FC Kaiserslau. 0:0

Die Standard- und die spezielle 1200er-Version unterscheiden sich bloß grafisch, das Gameplay ist völlig identisch: Bis zu vier menschliche Trainer müssen versuchen, innerhalb von zehn Jahren den Job von Berti Vogts zu ergattern. Man sollte also aus den 20 anfänglich vorhandenen Kickern durch gezieltes Training, geschickte Transfers und eine clevere Finanzplanung baldmöglichst ein Spitzenteam formen, das auch im internationalen Wettbewerb bestehen kann. Dazu stehen in einem Dutzend Untermenüs umfangreiche Statistiken und die üblichen Optionen zur Verfügung; alles ist direkt vom (Büro-) Hauptscreen aus zugänglich.

Aus rechtlichen Gründen tragen die Bundesligavereine hier nicht ihre originalen Namen, was sich mit dem integrierten Editor aber ändern läßt. In puncto Optionsvielfalt wird das Niveau des „Bundesliga Managers Prof." um Haaresbreite verfehlt, speziell, was die (Einzel-) Trainings- und Werbemöglichkeiten angeht. Handhabungstechnisch warten übersichtliche Menüs und eine gelungene Maussteuerung,

le eines Elfmeters sogar selbst Hand an die Maus legen darf. Auch hier sind sich beide Versionen einig: Am 1200er bekommt man lediglich mehr und feiner abgestufte Farben zu sehen. Alles übrige stand schon in der Oktober-Ausgabe, nur eine exakte Prozent-Bewertung fehlte – und die folgt sogleich... (md)

ANSTOSS
(ASCON)
FUSSBALL-MANAGEMENT

91% „EDEL"

	STANDARD	A1200
GRAFIK	90%	92%
ANIMATION		93%
MUSIK		83%
SOUND-FX		85%
HANDHABUNG		81%
DAUERSPASS		92%
VARIABEL: 5 STUFEN		
PREIS		DM 99,-
SPEICHERBEDARF		1 MB/2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY		5 / JA
HD-INSTALLATION		JA
SPEICHERBAR		SPIELSTÄNDE
DEUTSCH		KOMPLETT

Terminator auf Laserdisc 99.-

Versand erfolgt per Nachnahme ab 9,– DM o. VORKASSE 4,–DM

Bestellannahme von 9⁰⁰–18⁰⁰

PREISÄNDERUNG VORBEHALTEN

Terminator 2 auf Laserd. 99.-

Tel.: 07731/22058 Fax.: 07731/154757

JUDGMENT DAY
PLK.:042352 D
78224 SINGEN

Titel AMIGA		Preis
1869	DV	61,90
Abandoned Places 2	EV	57,90
Airbucks	EV	63,90
Airbus A320-American Edition	EV	79,90
Airbus A320-Europe	DA	69,90
Airforce Commander	DA	64,90
Air-Land-Sea	DA	65,90
Air Support	EV	38,90
Alfred Chicken	DV	49,90
Alien 3	DA	49,90
Ambermoon	DA	66,90
Another World	DA	53,90
Anstoss	DV	71,90
Apocalypse ##	DA	44,90
Aquatic Games	DA	52,90
Aquaventure	DA	54,90
Arabian Nights *	EV	48,90
Archer McLean Pool Billiard	DA	46,90
Armalyte	DA	49,90
Assasin "B-Mix" ##	DA	29,90
A.T.A.C ##	DA	59,90
A-Train *	EV	65,90
A-Train Cons.Kit *	EV	29,90
AV8B-Harrier Assault *	EV	56,90
B-17 Flying Fortress	DA	61,90
Bat 2	DA	71,90
Battle Isle Data Disk 2	DV	40,90
Battle Team	DA	62,90
Battlechess II	DA	55,90
Bazooka Sue ##	DV	74,90
B.C Kid	DA	45,90
Beavers	DA	53,90
Bill's Tomato Game	EV	39,90
Birds of Prey	DA	44,90
Bitmap Brothers Collection	DA	49,90
Black Crypt	DA	56,90
Blastar *	KA	45,90
Body Blows	DA	43,90
Brian the Lion ##	DA	59,90
Bubb'n Stix ##	DA	59,90
Bundesliga Manager Prof 2.0	DV	59,90
Burntime	DV	62,90
Bunny Bricks	DA	49,90
Campaign	DA	61,90
Campaign-Data Disk	DA	39,90
Castles	DA	58,90
Castles-Data Disk	DA	27,90
Chaos-Engine	DA	46,90
Chuck Rock II *	EV	45,90
Civilisation	DV	68,90
Combat Air Patrol	KA	57,90
Crazy Cars 3	DA	47,90
Creatures *	EV	44,90
Cruise for a Corpse	DV	58,90
Curse of Enchantia *	EV	58,90
D/Day	EV	63,90
Darkmere ##	DA	66,90
Darkseed	DV	64,90
Das Schwarze Auge	DV	66,90
Der Patrizier	DV	74,90
Die Siedler	DV	74,90
Disposable Hero ##	DA	51,90
Dogfight	DA	62,90
Dune	DV	55,90
Dune 2	DV	52,90
Dungeon Master&Chaos Strikes Back	DV	58,90
Dynablaster	DA	54,90
Dynatech	DV	51,90
Eishockey Manager	DV	67,90
Elysium	DV	64,90
Entity	DA	59,90
Epic	DA	69,90
Eye of the Beholder	DV	69,90
Eye of the Beholder 2	DV	79,90
F-15 Strike Eagle 2	DA	34,90
F-17 Challenge	EV	26,90
F-19 Stealth Fighter	DA	34,90
F-117 A Nighthawk	DA	62,90
Fallen Empire	DV	74,90
Fantastic Woirds	EV	68,90
Fire and Ice	DA	45,90
Flashback	DV	56,90
Fly Harder	DA	69,90
Formula One GP	DA	69,90
G 2	DA	59,90
Global Effect	DA	68,90
Global Gladiators	DA	46,90
Goal	DA	48,90
Goblins *	EV	49,90
Goblins 2 *	EV	64,90
Gods	DA	57,90
Gunship 2000	DA	81,90
Hannibal	DA	69,90
Hattrick ##	DA	62,90
Harpoon 1.2.1	DA	69,90
Head to Head	EV	57,90
Heroes Quest 2 ##	EV	59,90
Hexuma	DV	74,90
Hired Guns	KA	69,90
History Line 1914-1918	DV	73,90
Hook	DA	49,90
Humans *	EV	48,90
Humans Race-Data Disk *	EV	45,90
Humans Race-Stand Alone *	EV	49,90
Indiana Jones 3/Adventure	DV	39,90
Indiana Jones 4/Action	DA	49,90
Indiana Jones 4/Adventure	DV	79,90
Innocent until Caught ##	DV	74,90

Titel AMIGA		Preis
Ishar	DA	59,90
Ishar II	DV	49,90
Jim Power	EV	49,90
Joe & Mac	DA	49,90
John Madden Football	DA	53,90
Jonathan	DV	73,90
Jungle Strike ##	DA	59,90
Jurassik Park	DA	49,90
K.G.B	DV	39,90
K240 ##	DA	59,90
Kingmaker ##	DA	69,90
Legend of Kyrandia	DV	49,90
Lemmings Doppelpack	DA	69,90
Lemmings 2	DA	58,90
Lethal Weapon	DA	59,90
Links	DA	69,90
Lionheart	DA	49,90
Little Devil ##	DA	69,90
Loom	EV	34,90
Lord of the Rings	DA	58,90
Lost Vikings *	EV	57,90
Lothar Matthäus	DA	56,90
Lotus-The Final Challenge	DA	47,90
M1-Tank Platoon	DA	28,90
Magic Pockets	DA	49,90
Magician Castle ##	DA	59,90
Mc Donald Land	DA	46,90
Mega LoMania+First Samurai	EV	58,90
Monkey Island	DV	65,90
Monkey Island II	DV	79,90
Morph	DA	43,90
Nick Faldos Golf *	EV	68,90
Nippon Safes	KA	63,90
One Step Beyond	DA	45,90
Overdrive	DA	46,90
Operation Stealth	EV	34,90
Pacific Islands	DA	59,90
Pinball Dreams	DA	45,90
Pinball Fantasies	DA	51,90
Populous 2+	EV	62,90
Premiere	DA	54,90
Prime Mover	DA	69,90
Push Over	DA	49,90
Railroad Tycoon	DA	74,90
Red Zone	DA	49,90
Reach for the Skies	DA	48,90

Sonderangebote

solange Vorrat reicht

Superfrog	39,90
Body Blows	39,90
Gunship 2000	59,90
Dogfight	59,90
F-117 A Nighthawk	59,90
Elite II-Frontier	54,90

* = Auch als deutsche Version erhältlich
= Bei Drucklegung noch nicht lieferbar

Titel AMIGA		Preis
Risky Woods	DA	50,90
Road Rash	DA	53,90
Robocop 3	DA	59,90
Rome A.D.	DA	59,90
Sabre Team	DA	49,90
Sensible Soccer 92/93	DA	45,90
Silent Service 2	DA	69,90
Silly Putty	DA	46,90
Sim Ant	DV	76,90
Sim City+Populous *	EV	51,90
Sim City Deluxe *	EV	64,90
Sim Earth	DV	76,90
Sim Life	DV	72,90
Sink or Swim	EV	39,90
Sleepwalker *	EV	59,90
Soccer Kid	KA	69,90
Space Hulk	KA	58,90
Space Legends *	EV	59,90
Special Forces	DA	74,90
Star Trek-25th Universary * ##	KA	69,90
Street Fighter II	DA	52,90
Super Frog	DA	44,90
Syndicate	DV	56,90
Tom Landry Football	DA	79,90
Tornado ##	KA	59,90
Transarctica	DA	49,90
Traps'n Treasures	DA	56,90
Trolls	DA	43,90
Turrican 3	KA	54,90
Uridium 2	DV	49,90
Vikings-Fields of Conquest *	EV	45,90
Walker	DA	49,90
War in the Gulf *	EV	59,90
Waxworks	DA	58,90
Wing Commander	DV	39,90
Wizardry ##	DV	79,90
Whales Voyage	DV	59,90
Wiz Kid	DA	49,90
World Legend	DA	48,90
Wonderdog * ##	KA	49,90
Yoe Joe	DA	49,90
Zool	DA	41,90
Zool II ##	DA	49,90

Preishits *Amiga*		
3D Pool	EV	24,90
688 Attack Sub	EV	24,90
Adv.Destroyer Simulator	EV	24,90
A.F.T. 2	EV	24,90
Alien Breed-Special Edition	EV	24,90
Bard's Tale 3	DA	24,90
Batman-The Movie	EV	24,90
Battlechess	DA	24,90
Battlehawks	EV	24,90
Battle Squadron	DA	24,90
Big Nose the Caveman	EV	24,90
Bubble Bobble	EV	24,90
Budokan	EV	24,90
California Games II	EV	24,90
Celica GT4 Ralley	EV	24,90
Centurion	DA	24,90
Chuck Rock	DA	34,90
Cycles	EV	24,90
F-16 Combat Pilot	EV	24,90
Face Off	EV	24,90
Fistfighter	EV	24,90
Flimbo's Quest	EV	24,90
Future Wars	EV	24,90
Gem X	EV	24,90
Ghostbusters II	EV	24,90
Go for Gold	DA	24,90
Gunboat	EV	24,90
Heroes Quest	EV	24,90
Hill Street Blues	EV	24,90
Honda RVF	EV	24,90
Hudson Hawk	EV	24,90
Imperium	DA	24,90
Int.Karate *	EV	24,90
Iron Lord	EV	24,90
Jack Niclas Golf	EV	24,90
Last Ninja 3	EV	24,90
Lombard RAC Ralley	EV	24,90
Lotus Turbo Challenge 2	EV	24,90
Manchester United	EV	24,90
Manchester United Europe	EV	24,90
Maniac Mansion	EV	24,90
Microprose Soccer	DA	24,90
New Zealand Story	EV	24,90
Ninja Remix	EV	24,90
North & South	EV	24,90
Oil Imperium	DA	24,90
Oriental Games	DA	24,90
Panza Kick Boxing	DA	24,90
Pepe Hammer	EV	24,90
Pictionary	EV	24,90
Pinball Magic	EV	24,90
Pipemania	EV	24,90
Pirates	DA	24,90
Populous Edition	EV	24,90
Prehistoric	EV	24,90
Prince of Persia	EV	24,90
Project-X Special Edition	EV	24,90
RBI 2-Baseball	EV	24,90
R-Type	EV	24,90
Rainbow Islands	EV	24,90
Rick Dangerous II	DA	24,90
Robin Hood-Legend Quest	EV	24,90
Saint Dragon	EV	24,90
Shadow of the Beast	EV	24,90
S.E.U.C.K	EV	24,90
Stargilder II	DA	24,90
Supercars II	DA	24,90
Stunt Car Racer	EV	24,90
Super Hang On	EV	24,90
Super Monaco GP	DA	24,90
Super Space Invaders	EV	24,90
Swiv	DA	24,90
Team Suzuki	EV	24,90
Tennis Cup II	EV	24,90
Terminator II	EV	24,90
Testdrive 2	EV	24,90
Thomas-The Tank Engine	EV	24,90
Thunderblade	EV	24,90
Treasure Island Dizzy	EV	24,90
Triple Action Pack 3	EV	24,90
Triple Action Pack 4	EV	24,90
Trivial Pursuit	EV	24,90
Turbo Outrun	DA	24,90
Turrican	DA	24,90
Turrican II	DA	24,90
Ultimate Golf	EV	24,90
Videokid	EV	24,90
WWF Wrestlemania	EV	24,90
Zac McKraken	EV	24,90
Z-Out	DA	24,90

solange Vorrat reicht

Versand in Sicherheitsverpackung zuzüg.2,–

Alle Preise sind Endpreise und verstehen sich inclusiv der gesetzlichen 15 % Mwst

AMIGA 1200–4000 & CD-32		
1869	63,90	79,90
Abandoned Places II	64,90	---
Airbucks	54,90	---
Anstoss	71,90	---
Alien Breed II	54,90	79,90
Alfred Chicken	54,90	79,90
Aufschwung Ost	79,90	---
Ambermoon	---	79,90
Assasin	---	79,90
Body Blows	54,90	---
Body Blows Galactic	54,90	79,90
Burning Rubber	54,90	79,90
Burntime	69,90	---
B-17 Flying Fortress	69,90	79,90
Biosphere	---	79,90
Civilization	69,90	79,90
Castles II	69,90	79,90
Chaos-Engine	54,90	79,90
Crazy Football	54,90	79,90
Chartbreaker	79,90	---
Der Schatz im Silbersee	79,90	---
Dynatech	69,90	---
Diggers	54,90	---
Dennis	54,90	79,90
Deluxe Paint IV	189,9	---
Donk	54,90	79,90
Daughter of Serpents	---	79,90
Defender of the Crown II	---	79,90
Dracula	---	79,90
Dune II	---	79,90
Der Clou	69,90	79,90
Dino Worlds	---	79,90
Drive Fractalus	---	79,90
D-Generation	---	79,90
Day of the Tentacle	79,90	79,90
Elysium	69,90	---
Elfmania	64,90	---
Elisabeth	79,90	---
Flight Of the Amazon Queen	79,90	79,90
F-117 A Nighthawk	69,90	79,90
Formula One Grand Prix	69,90	79,90
First Contact	64,90	79,90
Gunship 2000	69,90	79,90
Hattrick	79,90	---
Hero's Quest II	69,90	---
Ishar	69,90	---
Ishar II	64,90	---
Int. Golf Championship	54,90	79,90
Inferno	69,90	79,90
James Pond III	54,90	79,90
Jurassic Park	59,90	79,90
King's Quest 6	79,90	79,90
Last Ninja Trilogy	---	79,90
Lord of the Rings	79,90	79,90
Lotus Trilogy	---	79,90
Lemmings Pack	---	79,90
Liberation	---	79,90
Lionheart	---	79,90
Little Devil	---	79,90
Morph	54,90	79,90
Microcosm	---	79,90
Manchester United	---	79,90
Mortal Combat	---	79,90
Mega Beast	---	79,90
Mr Nutz	54,90	79,90
Nigel Mansell	59,90	79,90
Nick Faldos Golf	---	79,90
Oskar	54,90	---
Overkill	49,90	79,90
Penthouse Hot Numbers Deluxe	69,90	---
Pinball Fantasies	54,90	79,90
Project-X	---	79,90
Project-X II	54,90	79,90
Premier Manager	---	79,90
Pinball Illusions	54,90	79,90
Patrizier	79,90	---
Pirates Gold	---	79,90
Ryder Cup	54,90	79,90
Robocod	49,90	79,90
Return to the Lost World	79,90	---
Rise of the Robots	79,90	---
Rough & Tumble	69,90	79,90
Soccer Kid	59,90	79,90
Sensible Soccer	54,90	79,90
Simon the Sorcerer	79,90	---
Sabre Team	64,90	---
Sim Life	69,90	79,90
S.U.B	79,90	---
Survival	79,90	---
Superfrog	---	79,90
Syndicate	69,90	79,90
Silly Putty 2	54,90	---
Space Junk	79,90	---
Sleepwalker	59,90	79,90
Star Trek	69,90	---
T.F.X	64,90	79,90
Transarctica	59,90	---
Trolls	54,90	79,90
The Legacy	---	79,90
Uridium II	---	79,90
Utopia II-K240	64,90	79,90
Whales Voyage	69,90	79,90
Wing Commander	69,90	---
Wizards	69,90	---
Zool	54,90	79,90
Zool II	59,90	79,90

please note:
Umsetzung zwischen Amiga 1200 und *AMIGA* CD-32 sind sehr wahrscheinlich.

Judgment Day – Der König unter den *Amiga* – Versandhändlern

Kloppen im Weltall

Vorbei die Zeiten, da man Schlägertypen als bodenständiges Völkchen betrachten konnte: In getrennten Versionen für den 1200er und kleinere Amigas verlagert Team 17 die Prügelei nun in himmlische Gefilde!

Wer da lediglich einen galaktischen Neuaufguß des irdischen Vorgeplänkels befürchtet, kann beruhigt werden: Nur zwei der alten Kämpen sind noch mit von der Partie, alle anderen sind genauso neu wie ihre Kampftechniken, die sie hier auf fernen Sternen zur Schau stellen.

Beibehalten wurde das feine Optionsmenü, wo nach wie vor ein Dutzend Prügelknaben auf Solisten oder Duellanten wartet – bei den Turnieren, die im Quartett oder zu acht ausgetragen werden, dürfen sogar sämtliche Teilnehmer den gleichen Fighter wählen, was absolute Chancengleichheit gewährleistet. Dann muß man sich noch hinsichtlich der Rundenanzahl (eine oder drei) und Kampfzeit (ohne Uhr, 60 bzw. 90 Sekunden) festlegen, ehe mit der „Mercy-Option" bestimmt wird, ob ein zu Boden gegangener Recke mit einer kurzen Erholungsphase rechnen darf oder nicht.

Als Arenen dienen neben der alten Mutter Erde nun fünf weitere, ideenreich gestaltete Planeten, die höchst illustre Gegner beherbergen: Auf dem hochentwickelten „Titanica" sind Lazer und Tekno zu Hause, während der stark bewaldete „Gellorn-5" mit den Urviechern Dino und Dragon aufwartet. „Eclipse" ist die Heimat des feurigen Inferno und seines eisigen Gegenstücks Warra; ebenfalls nicht unterschätzen sollte man Phantom und Puppet vom störfallgeschädigten „Miasma" sowie die beiden auf „Feminio" lebenden Amazonen Kai-Ti und Azona. Bei den meisten dieser Typen gilt „nomen est omen"; allesamt verfügen sie über jeweils etwa 20 teils recht bizarre Kampftechniken, die ihrem Lebensraum perfekt angepaßt sind. Während z.B. Warra die Feinde mit seinem eisigen Atem einfriert, schickt Lazer sie per Laserstrahl zu Boden, und Phantom greift zu einer geheimnisvollen Energie-Materie-Transformation. Der grazilen Kai-Ti wiederum genügt manchmal schon ein sanfter, aber gut gezielter Fingerdruck, wo Dino ausgiebig mit seinem mächtigen Schweif wedeln muß...

Die gute Stick-Steuerung erleichtert nicht nur den Kampf ums Dasein, sie ist auch sehr hilfreich bei der Entdeckung neuer Bewegungsvarianten. Durch diese technische Vielfalt plus der freien Kämpferwahl und der sonstigen Optionen hält die Kondition, äh, Motivation sehr lange vor. Das Auge wird unterdessen von sanftem Scrolling in alle Himmelsrichtungen und einem wunderschönen Leveldesign mit teilweise animierten Hintergründen erfreut. Okay, die knackige Soundunterrmalung erinnert in musikalischer Hinsicht leicht an den Vorgänger, aber das läßt sich verschmerzen, oder? Zumal der Packung ja noch (genau wie bei „Alien Breed II") kostenlos die Heli-Ballerei „Apache" beiliegt.

Nur nicht das Gesicht verlieren! (A1200)

Jetzt wird's brenzlig! (A1200)

Ein letztes Wort zu den verschiedenen Versionen: Wie man schon an unserer Wertung erkennt, ist die Ausführung für den 1200er etwas besser präsentiert, aber sonst völlig identisch. Alsdann, draufhauen und wohlfühlen! (ms)

BODY BLOWS GALACTIC (TEAM 17)		
KAMPFSPORT		
83/84% „GALAKTISCH GUT"		
	STANDARD	A1200
GRAFIK	83%	85%
ANIMATION	85%	87%
MUSIK	76%	77%
SOUND-FX	81%	83%
HANDHABUNG	85%	85%
DAUERSPASS	82%	82%
VARIABEL: 3 STUFEN		
PREIS	DM 79,–	
SPEICHERBEDARF	1 MB bzw. 2 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	2+1	JA
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	NEIN	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

Zwei Luftikusse... (A1200)

Thomas's Big Race

Bereits die vorangedampfte Digi-Eisenbahn „Thomas the Tank Engine" konnte dem 64er-Klassiker „Loco" nicht das Kühlwasser reichen – beim Nachfolger ist der Spielspaß endgültig unter die Räder gekommen!

Ein oder zwei Spieler treten hier auf einem ganz nett und vor allem schön bunt gezeichneten Splitscreen zur Wettfahrt an, wofür vier Rennstrecken sowie sieben Loks und ein Bus zur Auswahl stehen. Das ausgesuchte Gefährt wird von links nach rechts über ein mit Sackgassen, roten Ampeln und geschlossenen Schranken gespicktes Gleissystem gesteuert, und mit der freien Fahrt für freie Lokführer ist's auch sonst nicht weit her:

Neben dem verwirrenden Schienen- und Straßenverkehr erschweren noch zusätzlich auf der Strecke plazierte Steine, herrenlose Waggons etc. das zügige Vorankommen. Eine ziemlich grobe Übersichtskarte gibt Auskunft über den ungefähren Standort der Loks, und die Tankuhr informiert über den (unterwegs nachfüllbaren) Vorrat an Betriebsstoff. Die einzelnen Strecken enthalten jeweils auch eine kleine Abkürzung, die allerdings bloß dem zuerst dort eintreffenden Zug offensteht – außerdem muß dieser dann die hier vor sich hingammelnden Buchstaben aufklauben, um wieder auf die Hauptstrecke zu gelangen.

Auf der Habenseite verbucht das Game seine soft scrollende, niedlich animierte Grafik und die gelungene Stick-/Tastatursteuerung. Bei der öden Musik schmerzt es dagegen, daß die Abschaltoption streikt, und die Qualitäten des Gameplays bewegen sich irgendwo zwischen langweilig und nervtötend. Verständlich, denn die Strecken sind viel zu kurz, wegen der unbrauchbaren Karte muß man sich zudem ihren Verlauf genauestens einprägen. Alles in allem also bloß ein Wettlauf mit dem Schlaf... (md)

THOMAS'S BIG RACE	
(ALTERNATIVE SOFTWARE)	
EISENBAHN-RENNEN	
36% „KESSELSCHADEN"	
GRAFIK	58%
ANIMATION	52%
MUSIK	42%
SOUND-FX	52%
HANDHABUNG	63%
DAUERSPASS	29%
VARIABEL: 2 STUFEN	
PREIS	DM 39,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	HIGHSCORES
DEUTSCH	ANLEITUNG

Huckleberry Hound

Die hier zugrundeliegenden Cartoons von Hanna und Barbera sollten die älteren Semester unter Euch eigentlich noch kennen – das Budget-Spiel zum Zeichentrick-Hund braucht hingegen eigentlich niemand zu kennen...

Fangen wir mal mit dem Positiven an, schon weil das viel schneller geht. Also, die Verpackung ist aus solider Pappe, nett bedruckt und kostet samt Inhalt nur knappe 30 Märker. Letzterer besteht aus ein bißchen Werbung, einem Faltblatt mit der Anleitung sowie einer Diskette – und genau die ist das Problem. Das darauf befindliche Programm gönnt dem armen Titelhund nämlich weder edle Comicgrafik noch ein vernünftiges Gameplay, statt dessen warten öde 08/15-Plattformen im Aldi-Design:

Der alte Huck muß in sechs Welten à sechs Levels Diamanten und Oscar-Figuren aufsammeln. Als kleinen Trostpreis für seine stinklangweilige Aufgabe findet er diverse Extras wie Zusatzleben oder Tarnkappen – eine Wumme, mit der sich seine drei Hundeleben gegen böse Spinnen, Vögel und Fische verteidigen ließen, sucht er allerdings vergeblich. Genauso vergeblich sucht der Spieler nach einem Fünkchen Motivation, denn die hat sich bereits beim Anblick der lieblos gezeichneten und lasch animierten Grafik restlos verflüchtigt. Auch das annehmbare Vertikalscrolling kann nicht davon ablenken, daß es vor unfairen Stellen nur so wimmelt und das Beste am Begleitkrach die Abschaltoption ist.

Zum Schluß sei noch auf den einzigen Vorzug des durch und durch überflüssigen Trauerspiels hingewiesen: Die Titelmelodie ist ganz nett. Trotz der stabilen Packung und des auf den ersten Blick günstigen Preises ist das freilich ein bißchen wenig. Ja, der grüne Müll-Punkt klebt hier nicht umsonst auf der Box... (rf)

HUCKLEBERRY HOUND	
(ALTERNATIVE SOFTWARE)	
JUMP & SLEEP	
22% „PFUI!"	
GRAFIK	29%
ANIMATION	26%
MUSIK	42%
SOUND-FX	26%
HANDHABUNG	50%
DAUERSPASS	18%
FÜR ANFÄNGER	
PREIS	DM 29,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

LEATHER GODDESSES OF PHOBOS

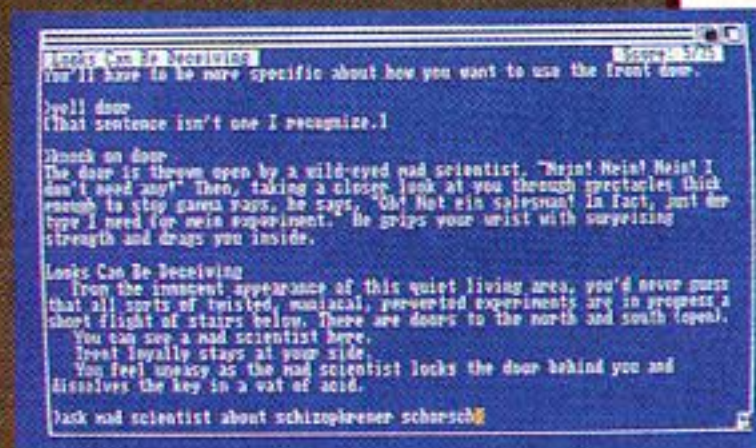
Lang, lang ist's her, da gelangte Infocom mit genialen Textadventures zu Kultstatus – dann schlug der Pleitegeier zu. Kürzlich wurde die US-Company wiederbelebt und mit ihr so manche ihrer Software-Legenden!

Obzwar Infocoms Comeback Anfang letzten Jahres mit dem Nachfolger unseres heutigen Klassikers gefeiert wurde, blieb er doch auf den PC beschränkt – der enorme Byte-Umfang dieses Grafikadventures würde schlicht und ergreifend das Fassungsvermögen gängiger Amiga-Festplatten sprengen. Als eines der ersten Adventures, die es überhaupt für unsere „Freundin" zu kaufen gab, kennen die Ur-Ledergöttinnen solche Probleme natürlich nicht: Für 29,- DM erhält man ein reines Textabenteuer, das durch seinen völligen Verzicht auf Bilder und Sound problemlos mit 512 KB läuft, selbst wenn man es auf Harddisk installiert. Schade nur, daß man in der aktuellen Budgetausführung auf die witzigen Beilagen der Originalversion (ein Comic im Stil von „Flash Gordon" und eine „Geruchskarte") verzichten muß.

Beim Inhalt muß man dagegen auf gar nichts verzichten: Bereits 1986, also lange vor dem ersten „Larry", schuf Steve Meretzky hier eines der raren Meisterwerke auf dem Gebiet der abenteuerlichen Erotik. Es ist eine Science-fiction-Story im Stil der 30er Jahre, nur daß die Charaktere damals nicht annähernd so versaut waren wie Steves außerirdische Sado-Tussis! Sie planen nämlich, die Erde zum Vergnügungszentrum ihrer privaten Ausschweifungen zu machen, wozu sie schon mal den (männlichen oder weiblichen) Helden aus der Toilette von Joe's Bar auf ihren Heimatplaneten Phobos entführen. Dort trifft er/sie alsbald einen ständigen Begleiter, der ihr/ihm in prekären Situationen hilfreich zur Seite steht. Gelegenheiten dazu ergeben sich reichlich, denn es wird ausgiebig im Weltraum herumgereist, und auf vielen Zwischenstopps spielen sich die unglaublichsten Dinge ab: Ob amoklaufende Venusfliegenfallen oder (deutsche!) Wissenschaftler, die mit Gorillas merkwürdige Experimente treiben – hier gibt es nichts, was es nicht gibt. Falls das jemandem in ungefilterter Form vielleicht doch zu starker Tobak sein sollte, kann er ja einen harmloseren der drei „Versautheits-Levels" wählen, die das Game in weiser Voraussicht anbietet...

Da solche Textadventures mittlerweile ausgestorben sind, sagen wir es nochmals in aller Deutlichkeit: Bilder entstehen ausschließlich im Kopf des Spielers, am Screen erscheint (englischer) Text pur, und sämtliche Aktionen werden per Tastatureingabe in die Wege geleitet. Mangel an Atmosphäre herrscht dennoch nicht, ganz im Gegenteil – wer sich bei einer derart aberwitzigen Handlung mit solch phantasievollen Ortsbeschreibungen langweilt, schläft vermutlich auch über den Büchern von Stephen King ein! Sollte hingegen jemand Geschmack an Adventures nach alter Väter Sitte gefunden haben, sei er hier noch auf die Compilation „The Lost Treasures of Infocom" hingewiesen, wo für einen runden Hunni zwanzig weitere, nicht minder gelungene Exemplare warten. (mm)

Der (PC-) Nachfolger

Der ursprünglich beigelegte Comic

Man spricht deutsh?!

ZEITSPIEGEL

GESTERN		HEUTE
86%		69%
–	GRAFIK	–
–	ANIMATION	–
–	MUSIK	–
–	SOUND-FX	–
81%	HANDHABUNG	60%
92%	DAUERSPASS	78%
	FÜR GEÜBTE	

Die Budget-Bühne

Was fällt Euch zuerst ein, wenn Ihr an Weihnachten denkt? Das leere Portemonnaie? Und was fällt Euch zuerst ein, wenn Ihr an Euer leeres Portemonnaie denkt? Na, im Sinne der Software-Erneuerung wohl hoffentlich die Budget-Bühne…

Was ist grün und isometrisch?

Robin Hood!

Welche Ritter tragen keine Rüstung?

Die Knights of the Sky!

Welcher Golf fährt schon namentlich auf der Überholspur?

Links!

Was ist der Haken am Abenteuer?

Hook!

Welche Bart's Tale ist kein Rolli?

The Simpsons!

Wo haben Katzen Gummi-Tatzen?

Bei Jaguar XJ 220!

Für kluge Köpfe

Und wenn wir an die Budget-Bühne denken, dann fällt uns diesen Monat zuallererst **Robin Hood** ein, dessen isometrische Millennium-Versoftung soeben von Kixx XL neu aufgelegt wurde. Der Witwen-Tröster wetzt seinen Bogen auf allen Amigas (außer dem 4000er) gegen ein Eintrittsgeld von 39 Pfeilen und spricht deutsch, zumindest in der Anleitung. Ebenfalls von Kixx XL stammt der preisgünstige Neustart der **Knights of the Sky** – das Doppeldecker-Drama fliegt zwar nicht am 1200er und 4000er, wird dafür aber mit dem (englischen) Originalhandbuch sowie einer deutschen Kurzanleitung geliefert. Netter Service, der seine 49,– DM sicher wert ist. Last not least präsentieren die Kixxer mit **Links** noch eine luxuriöse Golf-Simulation für Luxus-Amiganer mit Luxus-„Freundin". Um den Rasensport hier wirklich auskosten zu können, sollten nämlich Festplatte und Turbokarte vorhanden sein, in der Tasche müssen 49 Märker Bares klimpern, und ein paar Englischkenntnisse im Kopf wären auch kein Fehler. Letzteres gilt nochmals verstärkt für **Hook**, den Hit Squad erneut auf Beutezug schickt. Das „filmreife" Piratenabenteuer kann bereits für 29 Goldstücke angeheuert werden und segelt auch am 1200er.

Für flinke Finger

Freilich sollen nun auch die Joystick-Quäler nicht unbekixxt bleiben! Oder ist Lucas Arts' Frühwerk **Night Shift** etwa kixx, äh, nix? So eine nette Action-Puzzelei im Comic-Look ist doch schließlich allemal 39 Steine wert, selbst wenn sie bloß englisch angeleitet wird und nicht am 4000er läuft. Deutschsprachige Aktionisten seien indessen an **Strider**, die Umsetzung des berühmten Capcom-Automaten, verwiesen: Der notorische Messerschwinger schwingt sein Messer bereits für 29,– DM auf den Plattformen. TV-Fans werden von Hit Squad für dasselbe Geld mit **The Simpsons** versorgt, wo der schräge Bart es mit nicht minder schrägen Weltraummutanten aufnimmt. Okay, die Aliens können nur Englisch, und auch sonst hat die Welt schon spannendere Hüpfereien gesehen, aber was soll's? Immerhin bringt Core Design zum guten Schluß noch Restposten der phänomenalen Bildschirm-Raserei **Jaguar XJ 220** an den Start! Die Gebrauchsanweisung der Raubkatze spricht deutsch, als Beute ist auch der 1200er zugelassen, und überhaupt sind 39 Mäuse für einen waschechten Joker-Hit sicher nicht zuviel verlangt, oder?
So, und jetzt dürft Ihr die kümmerlichen Reste Eures Weihnachts-Budgets getrost für Silvesterknaller verpulvern – nächsten Monat gibt's ja gottlob eine neue Budget-Bühne… (jn)

Die Stiftung Knüppeltest präsentiert:

25 NEUE JOYSTICKS AM PR

Dynamics

COMPETITION PRO LIMITED JUBILEE EDITION

Der bewährte Competition Pro feiert bereits seinen 10. Geburtstag, weshalb der Standardversion jetzt eine auf 9.999 Stück limitierte Sonderausgabe in vier verschiedenen Farbdesigns gewidmet wurde. Über Geschmack läßt sich zwar bekanntlich gut streiten, aber doch nicht an Weihnachten – soll jeder selbst entscheiden, ob ihm die Teile gefallen. Sachlich bekommt man jedenfalls die gewohnte Qualität geboten: robuste Verarbeitung, kurze Hebelwege, zwei Feuerknöpfe, keine Gimmicks. Also nach wie vor ein Stick fürs Leben.

Competition Limited Jubilee Edition

COMPETITION PRO FOR GENESIS

Nicht für die Band von Phil Collins, sondern speziell für das Mega Drive (in den USA heißt Segas 16-Bit-Konsole nun mal „Genesis") wurde dieser Vier-Button-Stick entwickelt, der zusätzlich mit Dauerfeuer und Zeitlupe aufwarten kann. Allerdings bezahlt man den erweiterten Komfort mit zwei recht wabbeligen Plastikknöpfen für den Zwei-Button-Betrieb, weshalb beherzt zupackende Actionfans vielleicht doch besser beim normalen Competition Pro bleiben sollten.

Competition Pro for Genesis

Gravis

ADVANCED GRAVIS SWITCH

Während im gesamten Homecomputerbereich praktisch nur Mikroschalter vor sich hin werkeln, haben wir hier mal eine analoge Ausnahme mit feinfühligen Potentiometern. Speziell die Digi-Flieger dürften ihre helle Freude an dem sehr soliden (aber auch ziemlich gewichtigen) Gerät mit seinen drei leichtgängigen, jeweils dauerfeuertauglichen Buttons und dem variablen Ansprechverhalten des Hebels haben. Plattform-Hüpfereien kann man hier allerdings getrost vergessen, ansonsten gibt's wirklich Spitzenware für das viele Geld.

Advanced Gravis Switch

GRAVIS GAMEPAD

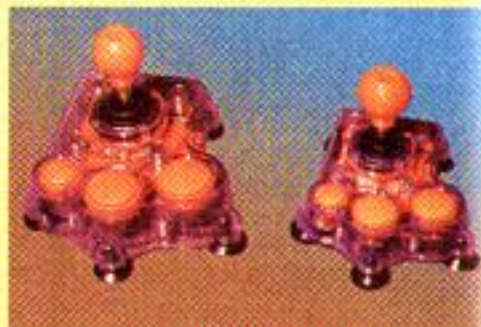
Auch den Pad-Liebhabern offeriert Gravis ein sehr solides und mit Dauerfeuer versehenes Stück Technik. Die vier Knöpfe unterstützen natürlich auch den Zwei-Button-Modus, und am Handling des Steuerkreuzes gibt es überhaupt nichts auszusetzen. Zudem kann man einen Stick draufschrauben, und ein kleiner Schalter verschafft selbst Linkshändern ein sorgenfreies Zockerleben – empfehlenswert!

Gravis Gamepad

Allerdings halten sich Neuheiten und Neuzugänge bei den klassischen Sticks eher in Grenzen, während die konsolentypischen Joypads auch am Amiga immer stärker in Mode kommen. Und da die Steuergeräte für Segas Mega Drive pro-

Quickjoy

MEGASTAR & MEGASTAR JR.

Die beiden Megastars warten mit drei (völlig identischen) Buttons, nicht regelbarem Autofeuer und vier zarten Saugfüßchen auf; viel auffälliger ist jedoch das transparente Gehäuse mit Farbtupfern in knalligem Orange. Doch so grell, wie das Ganze aussieht, so bodenständig ist der Aufbau: Dicke Stahlfedern und Mikroschalter garantieren Präzision – die leider durch extreme Schwergängigkeit erkauft wird. Der erwachsene Megastar bietet gegenüber dem Junior zusätzlich einstellbare Linkshänder-Tauglichkeit, dafür ist er noch klobiger als der Kleine. Und damit vorwiegend als Muskeltrainer zu gebrauchen...

Megastar und Megastar jr.

SUPERBOARD

Dieses reine Tischgerät hat Mikroschalter, sechs identische Feuerknöpfe und stufenlos regelbares Autofeuer – und ist nichts anderes als eine aufgemotzte Version des guten alten Quickjoy II. Das bedeutet natürlich auch, daß es sich mit dem Superboard genauso gut spielt wie mit dem Klassiker.

Superboard

UFSTAND

Nachdem unser letztes Joystick-Special schon satte zwei Jährchen zurückliegt, war's hoch an der Zeit, mal wieder nachzuprüfen, was sich in der Knüppelszene mittlerweile getan hat – und das war nicht wenig!

blemlos mit unserer „Freundin" klarkommen, wurden sie ebenfalls in den Test einbezogen. Am Schluß wartet eine informative Bewertungsübersicht aller Testkandidaten, aber jetzt kommt's erst mal knüppeldick...

SUPERSTAR & HYPERSTAR

Frisch aus der Abteilung Raumschiffdesign kommen diese beiden Hübschen: Zwei Feuerbuttons (beim Hyperstar sind's vier), drei Saugfüße und eine robust wirkende Mechanik verbergen sich hinter dem exklusiven Äußeren. Wer's gern ungewöhnlich mag, wird also kaum enttäuscht werden.

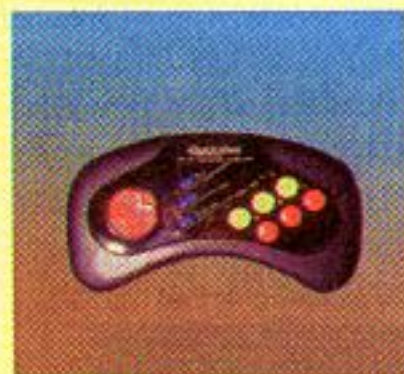
Superstar und Hyperstar

SG PROPAD & SG PROGRAMMPAD

Die Mega Drive-Pads bieten neben den üblichen drei Buttons noch zwei Extraknöpfe, die von ihrer Funktion her aber den ganz normalen A & C-Buttons entsprechen. Im schicken Transparentlook gehalten, verwöhnen beide Geräte den Benutzer mit getrennt regelbarem Dauerfeuer und Slow Motion. Außerdem gibt's beim Programmpad zusätzlich drei „Action Keys", die frei mit verschiedenen Bewegungsabläufen belegt werden dürfen. Durch das solide Handling machen diese Pads eigentlich überall eine gute Figur, wobei sich das (leider relativ teure) Programmpad aufgrund der Action Keys besonders gut zum Prügeln eignet.

SG Propad und SG Programmpad

STARFIGHTER 3

Auch dieses Drei-Button-Pad ist ursprünglich für Mega Driver gedacht, es hat Slow Motion und einen zweistufigen, für jeden Knopf einzeln regelbaren Turbofeuer-Modus. Doch das Steuerkreuz ist arg wabbelig, und die Buttons aus billigem Plastik arbeiten ungenau – ein Totalausfall, den man wohl niemandem ernsthaft empfehlen kann.

Starfighter 3

MAVERICK 3

Der Mega Drive-Stick mit seinen drei Buttons, Autofeuer, Slow Motion und den obligatorischen Saugnäpfen erwies sich als etwas schwergängig; besonders Diagonalbewegungen bereiten Probleme, und die Feuerknöpfe gehören auch nicht gerade zur leichtgängigen Sorte. Folglich bestenfalls ein Durchschnittsstick, den Jump & Run-Fans restlos vergessen können.

Maverick 3

INTRUDER 1 & INTRUDER 3

Rechte Blender sind der Intruder 1 und sein Mega Drive-tauglicher Bruder Intruder 3: Vom imposanten Äußeren im Stil eines futuristischen Cockpits mal abgesehen, wird hier für sehr viel Geld nur herzlich wenig geboten. Zwei Buttons (beim Intruder 3 drei), zweifach regelbares Autofeuer und ein lustiges Abdeckhäubchen für eins der Feuerknöpfchen lassen die „Störenfriede" zwar zunächst interessant erscheinen – aber wehe, man versucht damit zu spielen! Das Handling ist extrem ungenau, selbst mit harmlosen Ballereien kommt man nicht problemlos klar. Außerdem sind die Saugfüße mit dem hohen Gewicht der Geräte überfordert, so daß gelegentliche Intrudersalti unaufgefordert Abwechslung in den Zockeralltag bringen...

Intruder 1 & 3

AVIATOR 1

Der Name scheint Programm zu sein: Das Teil sieht aus, als wäre es gerade aus einer Cessna gehüpft und kompromißlos für den digitalen Flugbetrieb ausgelegt. Vier Feuerknöpfe sorgen für ausreichende Bewaffnung und ein zweistufiges Dauerfeuer für die Entlastung der Finger. Soweit die Theorie – um die Praxis steht es tatsächlich noch schlimmer als beim Intruder-Pärchen! Der Aviator ist ungenau und unstabil, kurzum, ein klarer Absturzkandidat zu einem horrenden Preis.

Aviator 1

SCORPION JR., SCORPION PLUS & MEGA CONTROL STICK

Das jüngste Mitglied der großen Tecnoplus-Familie ist der Scorpion Junior, dessen Ausstattung mit zwei Buttons, Mikroschaltern und vier Saugfüßen keinen Anlaß zur Klage gibt. Etwas mehr Luxus offerieren der größere Bruder Scorpion Plus bzw. dessen Mega Drive-taugliche Variante Mega Control Stick, die dazu noch (nicht regelbares) Autofeuer vorzuweisen haben. Die ganze Sippe liegt sehr gut in der Pfote, auch die kopflastigen Buttons laden geradezu zum Einhandbetrieb ein. Also reinrassige Ballersticks, die lediglich bei kniffeligen Hüpfereien ihre Schwierigkeiten haben. Übrigens werden genau die gleichen Sticks von Quickshot unter der Bezeichnung **Apache 1**, **Python 1** und **Python 3** angeboten.

Scorpion

Scorpion Plus

Mega Control Stick

Mega Control Pad

Swift

Mega Control Pad Plus

SWIFT, MEGA CONTROL PAD & MEGA CONTROL PAD PLUS

Der Name Swift steht für ein nett anzusehendes Pad mit Autofeuer, aber nur zwei Buttons. Das ziemlich ähnlich aufgebaute Mega (Drive) Control Pad hat davon drei, die in der Plus-Version über getrennt einstellbares Autofeuer und eine Zeitlupen-Funktion verfügen. Alle drei lassen sich recht gut bedienen, selbst wenn die Steuerkreuze ein bißchen klein ausgefallen sind. Pad-Fetischisten dürfen somit überall unbesorgt zugreifen, denn nennenswerte Kritikpunkte sind uns bei dem Terzett nirgendwo aufgefallen. (mic)

Name	Bewertung	Feuerknöpfe	Technik	Dauerfeuer	Extras	Preis	Hersteller
Competition Pro Limited Jubilee Edition	sehr gut	2	Mikroschalter	—	—	34,-	Dynamics
Compilation Pro for Genesis	mittel	4	Mikroschalter	ja	Slow Motion	34,-	Dynamics
Advanced Gravis Switch	hervorragend	3	Analog	getrennt regelbar	variable Zentrierung	67,-	Gravis
Gravis Gamepad	hervorragend	4	Steuerkreuz	ja	für Linkshänder einstellbar	45,-	Gravis
Megastar jr.	mittel	3	Mikroschalter	ja	Slow Motion	29,-	Quickjoy
Megastar	mittel	3	Mikroschalter	ja	Slow Motion, für Linkshänd. einstellb.	39,-	Quickjoy
Superstar	gut	2	Mikroschalter	ja	—	29,-	Quickjoy
Hyperstar	gut	4	Mikroschalter	ja	—	29,-	Quickjoy
Superboard	gut	6	Mikroschalter	regelbar	—	34,-	Quickjoy
SG Propad	sehr gut	5	Steuerkreuz	getrennt regelbar	Slow Motion	34,-	Quickjoy
SG Programmpad	sehr gut	5+3	Steuerkreuz	getrennt regelbar	Slow Motion, 3 programmierbare Action Keys	69,-	Quickjoy
Apache 1	gut	2	Mikroschalter	—	—	14,-	Quickshot
Python 1	gut	2	Mikroschalter	ja	—	19,-	Quickshot
Python 3	mittel	3	Mikroschalter	ja	—	24,-	Quickshot
Starfighter 3	schwach	3	Steuerkreuz	ja	Slow Motion	29,-	Quickshot
Maverick 3	mittel	3	Mikroschalter	ja	Slow Motion	34,-	Quickshot
Intruder 1	schlecht	2	Mikroschalter	regelbar	—	74,-	Quickshot
Intruder 3	schlecht	3	Mikroschalter	regelbar	—	74,-	Quickshot
Aviator 1	katastrophal	4	Mikroschalter	regelbar	—	89,-	Quickshot
Scorpion jr.	gut	2	Mikroschalter	—	—	13,-	Tecnoplus
Skorpion Plus	gut	2	Mikroschalter	ja	—	19,-	Tecnoplus
Mega Control Stick	gut	3	Mikroschalter	ja	—	24,-	Tecnoplus
Swift	gut	2	Steuerkreuz	ja	—	24,-	Tecnoplus
Mega Control Pad	gut	3	Steuerkreuz	—	—	19,-	Tecnoplus
Mega Control Pad Plus	gut	3	Steuerkreuz	ja	Slow Motion	24,-	Tecnoplus

WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13
82181 Gröbenzell
Telefon 08142/9011 & 8079
Telefon 08142/8273
Telefax 08142/54654

"Laut Leserumfrage ASM (Aktueller Softwaremarkt) 1991 und 1992 Firma mit dem besten Service"

Amiga

Titel	Preis
1869 HANDELSSIMULATION KOMPL. DT. 1MB	65,90
1990 -DIE 93ER EDITION- POLITSIMUL. KD 1 MB	34,90
ABANDONED PLACES 2 1 MB	65,90
ALFRED CHICKEN DT. ANL.	49,90
ALIEN 3 DT. ANL.	59,90
ALIEN BREED 2 DT. ANL. *	54,90
ANCIENT ART OF WAR IN SKIES DT. ANL. 1 MB	69,90
ANSTOSS KOMPL. DT. NUR A1200	69,90
APOCALYPSE DT. ANL. 1 MB	49,90
A-TRAIN 1 MB KOMPL. DT.	79,90
A-TRAIN CONSTRUCTION SET KOMPL. DT. 1 MB	45,90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1 MB *	65,90
B17 FLYING FORTRESS DT. ANL. 1 MB	69,90
BARDS TALE CONSTRUCTION SET 1 MB	75,90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB	69,90
BATTLEISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49,90
BAZOOKA SUE KOMPL. DT. 1 MB *	79,90
B. C. KID DT. ANL.	54,90
BEAVERS DT. ANL.	65,90
BLASTER DT.ANL. 1 MB	49,90
BLOB DT. ANL.	59,90
BOBS BAD DAY DT. ANL.	59,90
BODY BLOWS DT. ANL. 1 MB	49,90
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANL. 1 MB *	55,90

ANSTOSS
KOMPL. DT. 1 MB A500/PLUS/600/2000
69,90

Titel	Preis
BUNDESLIGA MANAGER PRO 2.0 KOMPL. DT. 1 MB	69,90
BURNTIME KOMPL. DT. A500/A2000	69,90
BURNTIME KOMPL. DT. A1200	69,90
CAMPAIGN DT. ANL. 1 MB	65,90
CAMPAIGN DATA DISK KOMPL. DT. 1 MB	45,90
CHAMPIONSHIP MANAGER 93	54,90
CIVILISATION 1 MB DT. VERSION	79,90
CIVILISATION KOMPL. DT. NUR A1200	79,90
COMBAT AIR PATROL DT. ANL. 1 MB	65,90
COMBAT CLASSICS COMPIL. INCL. TEAM YANKEE, 688 ATTACK SUB, F15 STRIKE EAGLE 2	69,90
CRYSTALS OF ENDORIA KOMPL. DT. 1 MB *	79,90
DAS SCHWARZE AUGE: DSK 1 MB KOMPL. DT.	79,90
DEEP CORE DT. ANL. 1 MB	49,90
DELUXE PAINT 4.5 AGA KOMPL. DT. 1 MB	199,90
DESERT STRIKE DT. ANL. 1 MB	59,90
DOGFIGHT -MICROPROSE- DT. ANL.1MB	69,90
DONK - THE SAMURAI DUCK - DT. ANL.	49,90
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59,90
DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.	69,90
DYNATECH KOMPL. DT.	59,90
ELYSIUM KOMPL. DT. 1 MB	59,90

Amiga

DIE SIEDLER
KOMPL. DT. 1 MB
69,90

Titel	Preis
LOST TREASURES OF INFOCOM 20 TITEL	109,90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB	75,90
LOTHAR MATTHAEUS KOMPL. DT. 1 MB	65,90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
MORPH DT. ANL.	49,90
NICKI BOOM 2 DT. ANL.	65,90
NIPPON SAFES DT. ANL.	54,90
ONE STEP BEYOND DT. ANL.	54,90
OVERDRIVE DT. ANL.	49,90
PATRIZIER KOMPL. DT. 1 MB	75,90
PENTHOUSE -HOT NUMBERS- DT. ANL.	39,90
PENTHOUSE HOT NUMB. DELUXE DT. ANL. 1 MB *	59,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.	59,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL.	59,90
PREMIER MANAGER 2 DT. ANL. 1 MB	49,90
PRIME MOVER DT. ANL.	59,90
PROJECT TERRA KOMPL. DT. 1 MB *	65,90

ELITE 2 -FRONTIER-
KOMPL. DT. 1 MB
59,90

Titel	Preis
ROME AD 92 DT. ANL.	75,90
SHADOW WORLD KOMPL. DT. 1 MB	65,90
SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB	89,90
SIM LIFE KOMPL. DT. A500/A2000	85,90
SIM LIFE KOMPL. DT. NUR A1200	85,90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. 1 MB *	75,90
SINK OR SWIM DT. ANL.	39,90
SLEEP WALKER DT. ANL.	59,90
SOCCER KID DT. ANL.	65,90
SPACE HULK DT. ANL. 1 MB	65,90
SPORTS COLLECTION -STARBYTE- DT. ANL.	69,90

MORTAL KOMBAT
DT. ANL.. 1 MB *
59,90

Titel	Preis
SPORTS MASTERS COMPIL. PGA TOUR GOLF /ADV. TENNIS T./INDIANAPOLIS 500/EUR. CHAMP.	59,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/ SPACE MAX/BLACK GOLD KOMPL. DT.	69,90

ACHTUNG:

SAMSTAG, 27.NOVEMBER 1993

NEUERÖFFNUNG

UNSERES **LADENLOKALS** IN

86150 AUGSBURG

KAROLINENSTR./ECKE KARLSTRASSE

ÖFFNUNGSZEITEN: MO.-FR. 9.00 H - 13.00 H &13.30 H - 18.00 H
SAMSTAGS: 9.00 H - 12.00 H

JEDE MENGE ERÖFFNUNGSANGEBOTE ERWARTEN SIE !!!
REINSCHAUEN LOHNT !!!!

Titel	Preis
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DT. 1 MB	75,90
EXCELLENT GAMES INCL. POPULOUS 2/JAMES POND 2/ARCHER MC LEANS POOL /SHUTTLE	69,90
EYE OF THE BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB	65,90
F-117A NIGHTHAWK DT. ANL. 1 MB *	69,90
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB	65,90
FOOTBALL MANAGER 3 DT. ANL. 1 MB *	75,90
GLOBAL GLADIATORS DT. ANL. 1 MB	49,90
GOAL DINO DINIS (KICK OFF 3) DT. ANL. 1 MB	59,90
GOBLIINS 2 KOMPL. DT. 1 MB	65,90
GUNSHIP 2000 DT. HANDBUCH 1MB	69,90
HANNIBAL KOMPL. DT. 1 MB	75,90
HIRED GUNS DT. ANL.	65,90
HISTORY LINE 1914-1918 DT. 1 MB	79,90
INDIANA JONES 4 -FATE OF ATL. - KOMPL. DT. 1 MB	69,90
INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE DT. ANL.	65,90
ISHAR 2 DT. ANL. 1 MB	54,90
JOE & MAC : CAVEMAN NINJA DT. ANL.	54,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	59,90
JONATHAN 1 MB KOMPL. DT.	79,90
JURASSIC PARK DT. ANLEITUNG 1 MB	59,90
K240 DT. ANL. 1 MB *	65,90
LEGACY OF SORASIL DT. ANL. 1 MB *	54,90
LEGEND OF VALOUR DT. ANL. 1 MB	79,90
LEMMINGS 2- THE TRIBES DT. ANL. 1 MB	69,90

Titel	Preis
STARDUST DT. ANL. 1 MB *	39,90
STEIGENBERGER HOTELM. KOMPL. DT.	54,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	59,90
SUPERFROG DT. ANL. 1 MB	49,90
SWORD OF HONOUR	55,90
SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB	65,90
T.F.X. NUR A1200 *	65,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION 1	39,90
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB *	79,90
TRACON 2 1 MB	85,90
TRANSARCTICA 1 MB KOMPL. DT.	59,90
TRAPS & TREASURES DT. ANL.	59,90
TRODDLERS DT. ANL.	65,90
TURRICAN III DT. ANL. 1 MB	49,90
URIDIUM II DT. ANL. 1 MB	49,90
WAR IN THE GULF KOMPL. DT. 1 MB	75,90
WHALES VOYAGE DT. ANL. 1 MB	75,90
WHEN TWO WORLDS WAR DT. ANL. 1 MB	59,90
WINTER OLYMPICS DT. ANL. 1 MB *	59,90
WOODYS WORLD DT. ANLEITUNG 1 MB	39,90
WORLD LEGEND DT. ANL.	49,90
YO! JOE! DT. ANL.	59,90
ZOOL 2 DT. ANL. 1 MB *	54,90
ZOOL 2 NUR AMIGA 1200 *	54,90

Amiga Sonderposten

Titel	Preis
688 ATTACK SUB	19,90
ADDAMS FAMILY DT. ANL.	24,90
ADRENALYN	19,90
AGONY -PSYGNOSIS-	29,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29,90
AMNIOS	15,90
AQUAVENTURA -PSYGNOSIS- 1 MB	29,90
ARMOUR GEDDON -PSYGNOSIS-	29,90
BANE OF COSMIC FORGE -WIZARDRY 6- 1 MB	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
B.A.T. 2 KOMPL. DT. 1 MB	29,90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	19,90
BATTLECHESS 2 DT. ANL.	29,90
BATTLEHAWKS 1942	29,90
BATTLESQUADRON	19,90
BATTLETECH 1	24,90
BIG NOSE THE CAVEMAN	29,90
BILL TOMATO GAME DT. ANL.	29,90
BLACK GOLD KOMPL. DT. 1 MB	29,90
BSS JANE SEYMOUR	19,90
BUDOKHAN	29,90
CADAVER 1 MB	29,90
CALIFORNIA GAMES 2	29,90
CAPTIVE	19,90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE 1 MB	29,90
CASTLES 1 MB KOMPL. DT.	34,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90

3D CONSTRUCTION KIT 2.0
1 MB
39,90

Titel	Preis
CHAMPIONS OF KRYNN -SSI-	29,90
CHART ATTACK COMP. INCL. LOTUS 1/ VENUS/JAMES POND/GHOULS N GHOST	34,90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB	39,90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB	29,90
CHUCK ROCK 2 -SON OF CHUCK ROCK-	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0	19,90
COVER GIRL STRIP POKER	29,90
COVERT ACTION -MICROPROSE- 1 MB	29,90
CREATURES	19,90
CYCLES -MOTORRADRENNEN-	29,90
DEADLINE INFOCOM	15,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN KOMPL. DT. 1 MB	39,90
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
DEUTEROS KOMPL. DT. 1 MB	29,90
DOODLEBUG DT. ANL.	19,90
DR. DOOMS REVENGE	19,90
DREAM TEAM COMPIL. INCL. SIMPSONS/ WWF WRESTLING/TERMINATOR 2	39,90
EMYLN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	19,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	39,90
F15 STRIKE EAGLE 2 1 MB	29,90
F17 CHALLENGE DT. ANL.	29,90

GOLF
-MICROPROSE- 1 MB
29,90

Titel	Preis
F19 STEALTH FIGHTER DT. ANL. 1 MB	34,90
FACE OFF ICEHOCKEY	24,90
FATE -GATES OF DAWN- KOMPL. DT. 1 MB	39,90
FIRST SAMURAI DT. ANL.	29,90
FISTFIGHTER	24,90
FOOTBALL CRAZY COLLECTION INCL. KICK OFF 2/ FINAL WHISTLE/PLAYERMANAGER	34,90
FORMULA ONE GRAND PRIX -MICROPROSE- 1 MB	34,90
FUTURE WARS-TIME TRAVELLERS	29,90
GEM "X"	29,90
GRAND PRIX CIRCUIT -ACCOLADE-	24,90
GUNBOAT -ACCOLADE- 1 MB	29,90
HÄGAR -THE HORRIBLE-	24,90
HARD NOVA	29,90
HERO QUEST INCL. RETURN OF THE WITCHLORD	19,90
HILL STREET BLUES	29,90
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS.	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	35,90
INVEST KOMPL. DT. 1 MB	19,90
ISHAR 1 1MB	29,90
IT CAME FROM THE DESERT INCL. ANTHEADS	39,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL. 1 MB	29,90
JOHN BARNES SOCCER	29,90
KGB DT. ANL. 1 MB	39,90
KICK OFF 2	19,90
LAST NINJA 3 DT. ANL.	29,90
LEANDER -PSYGNOSIS-	29,90
LEGEND OF FAERGHAIL KOMPL. DT. 1 MB	39,90
LEGEND OF KYRANDIA KOMPL. DT. 1 MB	39,90
LOOM -LUCASFILM- 1 MB	29,90
LOST DUTCHMAN MINE	19,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	19,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 1 MB	29,90
LURE OF THE TEMPTRESS KOMPL. DT. 1 MB	29,90

HARPOON VERS. 1.21
DT. ANL. 1 MB
29,90

Titel	Preis
M1 TANK PLATOON DT. ANL. 1 MB	34,90
MAD TV KOMPL. DT. 1 MB	39,90
MANCHESTER UNITED EUROPE	29,90
MANIAC MANSION	29,90

Amiga Sonderposten

Titel	Preis
MC DONALD LAND	19,90
MEGATRAVELLER KOMPL. DT. 1 MB	29,90
MEGATRAVELLER 2 KOMPL. DT. 1 MB	29,90
MICROPROSE SOCCER	29,90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
NIGEL MANSELL RACING DT. ANL. 1 MB	29,90
NINJA REMIX	29,90
OBITUS -PSYGNOSIS- 1 MB	29,90
OPERATION STEALTH DT. ANL.	34,90
PACIFIC ISLANDS -TEAM YANKEE 2 - 1 MB	39,90
PANZA KICK BOXING DT. ANL.	29,90
PARASOL STARS DT. ANL. 1 MB	24,90
PICTIONARY	29,90
PIRATES DT. ANL.	29,90
POOL OF DARKNESS -SSI-	29,90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS	29,90
P.P. HAMMER	19,90
PREMIER MANAGER 1 MB	29,90
PRINCE OF PERSIA	29,90
QWAK DT. ANL.	29,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. 1 MB	34,90
RICK DANGEROUS 2 DT. ANL.	29,90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT. 1 MB	19,90
ROBOCOP 3 KOMPL. DT. 1 MB	29,90
ROBOSPORTS 1 MB	29,90
ROCKET RANGER / TV SPORTS FOOTBALL	29,90
R- TYPE 2	19,90
RVF HONDA DT. ANL.	29,90

HUMANS
1 MB
29,90

Titel	Preis
SECRET OF MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT. 1 MB	39,90
SECRET OF SILVER BLADES -SSI-	29,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 1 MB	34,90
SHUTTLE 1 MB	29,90
SILENT SERVICE 2 -MICROPROSE- 1 MB	34,90
SILKWORM	19,90

POPULOUS 2
DT. ANL.
34,90

Titel	Preis
SIM CITY/POPULOUS COMPILATION	24,90
SIMPSONS DT. ANL.	19,90
SPACE CRUSADE 1 MB	29,90
SPACE QUEST 4 DT. ANL. 1 MB -SIERRA-	29,90
SPECIAL FORCES -MICROPROSE- 1 MB	34,90
STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT. 1 MB	19,90
STELLAR 7 -SIERRA-	29,90
STRIKE FLEET	29,90
SUPER HANG ON	24,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	29,90
SUPER SPACE INVADERS	24,90
TEAM YANKEE DT. ANL. 1 MB PANZERSIM.	29,90
TEARAWAY THOMAS	29,90
TENNIS CUP 2	24,90
TERMINATOR 2	19,90
THE PLAGUE	15,90
THUNDERHAWK AH 73 M DT. ANL. 1 MB	29,90
TITUS THE FOX	24,90
TRANSWORLD KOMPL. DT. 1 MB	19,90
TROLLS	29,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	29,90
TV SPORTS FOOTBALL 1 MB	12,90
UTOPIA INCL. UTOPIA NEW WORLDS 1 MB	29,90
VROOM INCL. VROOM DATA DISK DT. ANL.	29,90
WATERLOO DT. ANL.	19,90
WAXWORKS -ACCOLADE- KOMPL. DT. 1 MB	29,90
WING COMMANDER 1 1 MB	29,90
WIZ KID	29,90
WOLFCHILD 1 MB DT. ANL.	29,90
WWF WRESTLEMANIA WRESTLING	24,90
ZAK MC CRACKEN	29,90
ZOOL 1 MB DT. ANL.	29,90
ZYCONIX	19,90

Abgabe nur solange der Vorrat reicht!

AMIGA CD 32

Titel	Preis
ALFRED CHICKEN DT. ANL.	49,90
D-GENERATION DT. ANL.	49,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL.	69,90
ZOOL DT. ANL.	54,90

Zubehör

Artikel	Preis
512 KB RAM ERWEITERUNG A500 ZUM EINSTECKEN, ABSCHALTBAR, 4 MEGABIT CHIPS, AKKU-UHR	59,90
3,5" FLOPPY extern A500-A2000,abschaltbar,880 KB, extrem leise, Superslimline 25 mm hoch kompl. anschlußfertig	119,90
AMIGA ACTION REPLAY 3 , A 500	199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3 , A2000	219,00
AMIGA MAUS	49,90
BOX 80 STCK 3,5" DISKETTEN	19,90
BOX 100 STCK 5,25 DISKETTEN	19,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3,5"	159,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK COMPETITION PRO MINI	29,90
JOYSTICK PRO STAR MINI	34,90
MAUSMATTE	6,90
X-COPY TOOLS 5.2 inkl. Hardware	74,90

Leerdisketten

Format	Art	Preis
3,5"	2DD NoName 10er	9,90
3,5"	2HD NoName 10er	19,90
5,25"	2DD NoName 10er	5,90
5,25"	2HD NoName 10er	12,90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00
Vorkasse im Inland nur per Euroscheck plus DM 8,00 • Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand
BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI
BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.00 - 18.00, Freitag 9.00 -17.00

Joysoft

EISHOCKEY MANAGER

Den passenden Test zur eiskalten Jahreszeit lieferte uns der 33jährige Karlsruher Michael Schult – und er schlittert dabei sozusagen mit Argusaugen durch das Stadion...

Nach dem First Class-Game „Bundesliga Manager Professional" kam aus dem Hause Software 2000 ein würdiger Parallelläufer:
Die unzähligen Optionen und Statistiken lassen nach der ersten Verwirrung so schnell keine Langeweile aufkommen. Und fehlt wegen Belegung der unteren Tabellenplätze doch mal das Interesse am Spielablauf, so kann man sich ja hingebungsvoll der Ausstattung seines Stadions widmen. Neben Sitz- und Stehplätzen dürfen hier noch unter Aushandlung verschiedener Rabatte Kinos, Gastronomiebetriebe und Zufahrtswege gebaut werden. Sollte man in der Oberliga zum Ende der Saison nur einen der beiden letzten Abstiegsplätze belegen, muß man seinen Managersessel trotzdem nicht gleich räumen: Mit roten Zahlen auf dem Konto begebe man sich zum Stadion, kaufe alles von einer Bedachung bis hin zur Autobahn, und beende mit mehreren Millionen Miesen die Saison – um nach einer erholsamen Kontoreform und Finanzhilfe von 400.000 DM den ersten Spieltag der nächsten mit einem erträglichen Kontostand zu beginnen!
Diese Vorgehensweise nimmt einem echten Manager zwar die Lust am Finanzwesen, aber durch die bessere Ausstattung und höhere Kapazität lassen sich so bald gute Werbeverträge und schwarze Zahlen einfahren. Einen besonderen Kick bietet noch die Möglichkeit, sein Geld in

Aktien anzulegen; bei Spekulationen über das Saisonende hinaus können nämlich häufig beträchtliche Gewinne gemacht werden. Spart man dann sein Geld regelmäßig und begnügt sich mit drei bis vier guten Fremdspielern, ist ein Guthaben von 50 Millionen mit einer monatlichen Zinsauszahlung von 500.000 DM in vier bis fünf Saisonen möglich.

Talentsuche und Nachwuchsförderung haben dagegen nur bis zum Aufstieg in die 1. Liga einen, wenn auch zweifelhaften, Sinn, da es mir mit noch so raffinierten Trainingsmethoden nicht gelungen ist, die Stärken der Spieler zu fördern. Sehr positiv habe ich dafür die Punkte „DEB", „Eurocup" und „WM" vermerkt, vor allem, da man in der WM durch die Trainingsspiele seine Mannschaft tatsächlich stärken kann. Auch wenn nach Ablauf der WM-Spiele die Mitwirkenden ihre ursprüngliche Kondition, Technik und Formpunkte wieder erhalten, ist dies erstrebenswert. Das deutsche Nationalteam darf schließlich nur managen, wer unter den ersten fünf der 1. Liga ist! (Michael Schult)

DIE AKTION GEHT WEITER!

Hier kann jeder mitmachen, der uns einen Testbericht über ein Amiga-Spiel seiner Wahl schickt – das Game darf höchstens ein Jahr alt und der Test nicht länger als eine Schreibmaschinenseite sein. Außer der Bewertung solltet Ihr Euer Alter und das (Paß-) Foto nicht vergessen; dafür lassen wir den Rechtsweg links liegen und wünschen Euch viel Spaß!

Joker Verlag
„Aktion Lesertest"
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

EISHOCKEY MANAGER
(SOFTWARE 2000)

LESERWERTUNG		ORIGINALWERTUNG
65%		91%
78%	GRAFIK	68%
68%	ANIMATION	66%
65%	MUSIK	60%
25%	SOUND-FX	41%
59%	HANDHABUNG	88%
96%	DAUERSPASS	94%

Ergebnisse: 26. Spieltag

FC JOKER	–	Maniac Menschen	2:2
Bummico	–	Hammerfoot	1:2
Berlin East/West	–	Might & Matschig	4:2
Dragonfight	–	Bodo Tiltners	0:3
Playpower	–	Indianerbones	5:0
Austerwitz	–	Un. Hofftschwer	0:3
Battle Kumpans	–	Blue Beiß	2:2
Hardball Killers	–	Langohrer SK	1:2
AMS	–	Wurm. Wolfschreck	2:1
Raschmehr	–	Opafun	4:1

Mann, diesmal konnten wir uns über mangelnde Dramatik wahrlich nicht beklagen: Gleich zu Beginn wurde Big Boß Mike mit rotem Kopf und roter Karte in die Kabine geschickt – und dennoch gelang es, gegen den Tabellenführer ein 2:2 über die Zeit zu retten!

Das Spielfeld

Gegner

1	2	3 Tor	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28 Tor	29	30

FC Joker

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Maniac Menschen	39:13	61:32
2) Un. Hofftschwer	38:14	68:36
3) Hammerfoot	37:15	67:34
4) Opafun	35:17	64:31
5) FC JOKER	33:19	57:45
6) Blue Beiß	32:20	52:35
7) Might & Matschig	32:20	50:36
8) Bummico	29:23	50:35
9) Berlin East/West	29:23	54:42
10) Battle Kumpans	28:24	46:37
11) Raschmehr	25:27	51:45
12) Langohrer SK	25:27	39:48
13) Bodo Tiltners	24:28	49:45
14) Indianerbones	20:32	33:72
15) Austerwitz	19:33	39:60
16) Playpower	18:34	35:55
17) Wurm. Wolfschreck	16:36	37:58
18) AMS	14:38	26:56
19) Dragonfight	14:38	27:60
20) Hardball Killers	13:39	26:68

Es hat sich also mal wieder gezeigt, daß Chefs überflüssig und zehn Mann genug sind; zumindest, sofern ein Tausendsassa wie unser Stein im Team ist. Stony konnte nämlich beide Treffer einlochen, während Max, Regnet und Joker bloß gelbe Karten einsacken konnten. Ob die ruppigen Manieren aller Beteiligten wohl auf den von Euch geforderten Totaleinsatz von 100 Prozent zurückzuführen sind? Egal, die beiden Mittelfeldler sind jedenfalls für das nächste Match gesperrt, und auf Spielmacher Mike werden wir vermutlich noch eine ganze Weile verzichten müssen...
Ob sich der Aufwand also gelohnt hat, sei mal dahingestellt – sicher ist jedenfalls, daß wir nach dem Schlußpfiff von knapp 10.000 Zuschauern umjubelt wurden, die pro Nase 13,– DM Eintritt gelöhnt haben. Sicher ist auch, daß unser Konto dank einer kleinen Schuldenrückzahlung auf 123.000 DM Haben schrumpfte, denen immer noch 300.000 Märker Soll gegenüberstehen. Nicht minder sicher ist, daß wir demnächst auswärts gegen Blue Beiß (denen wir in der Hinrunde aber bereits mit 2:0 die Zähne zogen) antreten müssen; ungewiß ist allein noch unsere Strategie für die Begegnung. Aber wozu gibt es schließlich Euch bzw. unsere berühmten sieben Fragen?

1) Wieviel Einsatz sollen wir zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?
2) Welche Spieler möchtest Du auf welche Position stellen? Pro Quadrat bitte nur einer!
3) Der Transfermarkt ist immer noch leer, Spielerkauf fällt also flach.
4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?
5) Möchtest Du ins Trainingslager? Für 125.000, 200.000, 300.000 oder 500.000 DM?

Paarungen: 27. Spieltag

Blue Beiß	–	FC JOKER
Indianerbones	–	Austerwitz
Might & Matschig	–	Dragonfight
Wurm. Wolfschreck	–	Berlin East/West
Opafun	–	Bummico
Langohrer SK	–	AMS
Hammerfoot	–	Battle Kumpans
Bodo Tiltners	–	Playpower
Un. Hofftschwer	–	Raschmehr

6) Der Eintritt ist uns egal, weil er diesmal den Beißerchen zufällt.
7) Möchtest Du einen Kredit aufnehmen (bis 150.000 DM) oder abbezahlen?

Was immer Ihr möchtet, schreibt es einfach auf ein Postkärtchen und schickt selbiges an unser Vereinsbüro. An Joe wird wieder die Auszählung hängenbleiben (in der Schule hat er als einziger von uns nur die Hälfte aller Mathestunden verpennt!), dann geben wir alle Ergebnisse in unseren digitalen Fußballmanager ein, der den nächsten Spieltag simuliert, von dem wir Euch im nächsten Heft live berichten. Soviel zur Lage der Liga, jetzt zu Eurem Beraterhonorar. Unter allen Einsendern werden nämlich folgende Preise verlost:

1 x Sim Life für A1200
3 x Joker- Shirt
3 x Joker-Sammelordner

Alles bounty? Dann ab mit der Karte, auf die Ihr vorher einen hoffentlich lesbaren Absender gekritzelt habt. Nehmt Euch gefälligst ein Beispiel daran, wie wunderbar lesbar die Druckerei hier unsere Vereinsanschrift kritzelt!

Joker Verlag
„Kicker Cup"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Mannschaftsaufstellung

Nr.	Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert (DM)
1)	Brork	Tor	–	37	180.000
2)	Wunderlich	Tor	28	17	150.000
3)	Schlimmel	Abw	23	47	470.000
4)	Joker	Abw	22	19	190.000
5)	Nettelbeck	Abw	24	29	220.000
6)	Freckmann	Abw	18	17	60.000
7)	Stockbisler	Mit	13	29	250.000
8)	Ponikwar	Mit	–	8	260.000
9)	Regnet	Mit	20	g.	220.000
10)	Celal	Mit	–	21	190.000
11)	Magenauer	Mit	16	g.	250.000
12)	M. Labiner	Mit	14	g.	290.000
13)	Dzierzynski	Ang	–	24	140.000
14)	Stein	Ang	7	28	100.000
15)	B. Labiner	Ang	3	20	230.000

SPIELE-UNTERHALTUNG

Bestell-Nr.

0002 **RETURN TO EARTH** Weltraumsimulation
0005 **TETRIX** Achtung, macht süchtig !
0013 **THE ULTIMATE GAME EDITOR V2.5**
0019 **PARANOID** sehr gutes Breakout-Spiel
0022 **BILLARD** Billardsimulation,benötigt 1 MB
0027 **STAR-TREK PD-Version 2 Disks DM 10,-**
0029 **PACMAN-** ähnliche Amiga-Umsetzung
0032 **SKAT** sehr gute Skatspielsimulation
0038 **CHINA CHALLENGE** Shanghai-ähnl. Spiel
0039 **DELUXE-HAMBURGER** ein Ballerspiel mit Ketchupflasche
0043 **ROLLON und PYRAMIDE** zwei Strategie-Spiele
0046 **LUCKY LOSER** Geldspielautomat
0051 **KART** Go-Kart-Rennen für 2 Spieler
0052 **CAR** Autorennen, benötigt 1 MB-Speicher
0053 **SLOT CARS** diesmal mit Feuerkraft
0054 **SUPER GRIDDER** ein Geschicklichkeitsspiel
0056 **MIAM MAN und ROLLER BALL** zwei Geschicklichkeitsspiele
0057 **H-BALL** sehr gute Breakout-Spielvariante
0063 **SYS** Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels
0064 **DRIP-GAME** lustiges Geschicklichkeitsspiel
0080 **MOONBASE** ein Weltraumspiel
0081 **DRAGON CAVE** erforschen Sie unbekannte Dungeons ! Perfekte Grafik, Sound und Animation machen dieses Spiel zum absoluten PD-Hit ! Mit Spiele-Editor. 1MB
0082 **MARIKO** interessantes Denkspiel
0085 **MISSILE COMMAND** verteidigen Sie Ihre Städte gegen Angreifer ! Superschnell !
0086 **JUMPY** ein Hüpf- und Sammelspiel
0087 **EXTERMINATE und DARK STAR** zwei Shoot 'em up Games
0089 **WIZZY'S QUEST** ein Fantasy-Action-Game
0090 **SPACE BATTLE** Weltraum-Schießspiel
0091 **FRED DIAMOND** eine Boulderdash-Variante mit Trainer- und Leveleditor
0092 **BÖRSE** spiegelt in vereinfachter Form die Vorgänge an der Börse wieder!
0094 **SKRÄBEL** Amiga-Version eines bekannten Brettspieles, mindestens 1MB-Speicher erforderlich,sehr spielstark !
0095 **BLACK-JACK** schöne Amiga-Umsetzung
0096 **DISC** Geldspiel-Automat
0101 **ZAUBERWÜRFEL** Amiga-Version mit Maussteuerung und Animation
0102 **DOWN HILL** sehr gute Skirennen-Simulation
0103 **12 KLEINE DENKSPIELE**
0106 **HEADGAMES** hier heißt es feuern,feuern...
0107 **SPIELE-LEXIKON** Tips und Tricks zu 45 kommerziellen Spielen !
1104 **SBALL,MEGABALL,MOSAIC,FAMILYSOL und AMIGA-TRATION** 5 super Spiele
1105 **TRON** und **PHARAO** 2 Strategiespiele
1111 **SPACE-POKER,MANTA-WITZE,CassCalc**
1123 **6 QUIZ- und DENKSPIELE**
1124 **SPACEWAR,RUNNING,HEADGAME, DOWNHILL**-4Spiele
1125 **TREASURE SEARCH,Missile-C** 2 Action-Games
1126 **METRO** und **ZON** - 2 super Action-Games
1128 **ARCHIV** - ein tolles Weltraum-Abenteuer
1131 **IMPERIUM** - Strategiespiel
1141 **SBALL** u. **TRON**
1142 **CONQUEST**-Kriegsstrategiespiel
1154 verschiedene **PUZZLE-SPIELE**
1159 **TISCHTENNIS u. Geschicklichkeitsspiele**
1160 **DOMINO** sowie 2 weitere Strategiespiele
1161 **POKERAUTOMAT,KNIFFEL**
1162 **SNAKES & LADDERS** sowie **DICK DYNAMITE**
1163 **2 Spiele ähnlich Memory**
1164 **STU** -gutes Schießspiel und **CRUNCHMAN**
1183 **ALIEN FORCE**
1188 **MASTERMIND,DOMINOS,IT's LOGIC** 3 Denkspiele
1189 **CONQUEST,AMI OMEGA,ROME** 3 Strategiespiele
1191 **SHUGGLE BALL** mit Zweispieler-Modus
1197 **EVIL-TOWER** - ein tolles Abenteuer-Spiel
1198 **CHESS** - sehr gutes Schachprogramm
1204 **CHEAT SHEET** - Spieletips/Lösungen zu mehr als 150 Spielen u. C-Manual
1205 **DAS ERBE - ein vom Umweltbundesamt gefördertes Superspiel !**
1206 **SHOOTING MACHINE** - tolles Schießspiel

1207 **SUB ATTACK - U-Boot-Simulation**
1208 **SIM CITY-PD-TERRAIN-EDITOR**
1209 **DISC** - Geldspielautomat
1210 **PENTE** - gutes Brett-Strategiespiel
1213 **SOLITAIRE POKER** - Street-Poker
1214 **BILLARD** - Simulation
1215 **AMOEBA** - Invaders abwehren
1216 **RUBICS CUBE** - löst den Würfel
1217 **LAMATRON** - tolles Schießspiel
1241 **BACKGAMMON** tolle Amiga-Umsetzung
1242 **EMPOROS u. GROSSKAPITALIST** 2 Handelssimulationen

ANTI-VIRUS

0004 **VIRUS-CONTROL V1.3** erkennt auch Linkviren,deutsch
0111 **LAMER SCANNER** mit deutscher Anleitung
0112 **ZERO VIRUS III** neueste Version des bekannt guten Virenkillers
1156 **6 ANTI-VIRUS-PROGRAMME**
1177 **VIRUS CHECKER V2.2,VECTOR-DETECTOR,CLIKK**
1181 **VIRUSX 4.0**

1243 **MAD-FACTORY und Q-BALL** 2 Geschicklichkeitsspiele
1244 **QUIZMASTER** tolles Spiel mit 300 Fragen
1245 **YAHZEE,BRAINCRACKER**
1252 **PETERS QUEST** sehr gutes Hüpf- und Sammelspiel
1254 **ROLLER** sammeln Sie Energiekugel-Knubbel
1255 **BATTLE EGGS** gutes Weltraum-Shootem-up-Game
1257 **THE PHONE COMPANY** und **SPACE RESCUE**
1259 **CRYPTO-KING,AMINES,ANISO,DELUXE**
1260 **WATER ATTACK** Geschicklichkeits-Spiel
1261 **MEGAVERSI** Reversi-Variante mit Zweispieler-Modus und ein Denkspiel
1262 **BLUE** ein tolles Geschicklichkeits-Spiel

Ihr Vorteil:

- meist deutsche Programme oder Programme mit deutschen Bedienungs-Anleitungen
- alle Programme auch unter Kickstart V2.0 lauffähig
- laufende Qualitätskontrolle
- schnellste Lieferung direkt ab Lager

KOMMERZIELLE SOFTWARE

Artikel	Preis	
ÜBERSETZE übersetzt englische Texte(z.B. Anleitungen) ins Deutsche	27,-	DM
DER EINSTIEG 380 Seiten geballte Informationen , Tips& Tricks + 2 Disk	49,-	DM
X-COPY PROFESSIONEL TOOLS (neue Version) mit Hardware-Zusatz, kopiert fast jede geschützte Software	75,-	DM
DSORT-PRO Diskettenverwaltung mit Etikettendruck u. Listenerstellung	19,-	DM
BRIEFKOPF zum Erstellen von eigenen Briefköpfen mit Serienbrieffunkt.	19,-	DM
VIDEOPRO professionelle Videoverwaltung mit Druckoption	29,-	DM
ADVICE der komplette Geldanlageberater	15,-	DM
MATHE-ASS Mathematik-Trainer für Kinder und Erwachsene	19,-	DM
RÖNTGEN das atomare Denkspiel	15,-	DM
KALAH das Spiel des schwarzen Kontinents	29,-	DM
BABYLON umfangreiches Zukunftsanalyse-Programm ,benötigt 1MB-Sp.	29,-	DM
THERAPEUT eine tolle Psychotherapeuten-Simulation	19,-	DM
UNIDEPOT universelle Vermögensverwaltung für Kapitalanlagen,Immobil.	19,-	DM
IFF-MUSIK-PAKET enthält 1 Musik-Programm + über 800 Instrumente	69,-	DM

HARDWARE

Artikel	Preis	
3,5" LAUFWERK A500 intern	99,-	DM
3,5" LAUFWERK extern, durchgef. Bus, abschaltbar	119,-	DM
512 KB-SPEICHERERWEITERUNG für A500 auf 1MB mit Uhr	55,-	DM
4/2 MB ERWEITERUNG A500 intern,Akku,Uhr,abschaltbar	219,-	DM
KICKSTART-UMSCHALTPLATINE 3-fach (3xROM)	59,-	DM
KICKSTART-UMSCHALT-PL. 2-fach,inklusive ROM V1.3	89,-	DM
KICKSTART-ROM V1.3	59,-	DM
KICKSTART-ROM V2.04	98,-	DM

LEERDISKETTEN 3,5" 2DD für Amiga

Menge	Preis	Menge	Preis
10 Stück	DM 8,50	50 Stück	DM 40,00
100 Stück	DM 79,00	400 Stück	DM 308,00

Bestellannahme:TEL. 05231/97030
FAX 05231/970333
oder schriftlich bei:

ABC-SOFT Lange Str.84
D- 32756 Detmold

Unsere Versandkosten:
bei Nachnahme DM 8,50
bei Vorauskasse (bar,Scheck) DM 6,-
ins Ausland 35,-DM

ANWENDER-PROGRAMME

0003 **D-SORT III** Diskettenverwaltungsprogramm
0008 **HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG**
0011 **POWERPACKER V2.3b** ein super Datenkomprimierer
0031 **DISKEY** Diskettenmonitor
0040 **COPY-DISK** 4 sehr gute Amiga-Kopierprogramme für bis zu 4 Laufwerken
0044 **FESTPLATTEN-BACKUP-PROGRAMME**
0047 **GIROMAN V3.20** Girokontoverwaltung
0060 **DATAMADE** eine komfortable Adressenverwaltung und DaBa,die modular aufgebaute Datenbank für Daten aller Art
0068 **TURBO-IMPLODER V3.1** ein super Datencruncher !
0069 **DFÜ-PROGRAMME** 8 Amiga-DFÜ-Progr.
0070 **ICONS** eine Diskette randvoll mit neuen gemalten, überwiegend animierten Icons
0071 **KRYPTOR** dient zum Verschlüsseln von Dateien durch Paßwort
0072 **PASSWORTSCHUTZ** für Ihre Festplatte
0075 **AMIDAT** eine kleine Dateiverwaltung
0077 **INTROMAKER V1.6** zum Erstellen eigener Intros, die beim Bootvorgang geladen werden. Mit IFF-Sound- u. Grafikeinbindung
0131 **VIDEOBASE und DATABASE-WIZARD Datenbank**
1101 **TOOLS** zum **Betriebssystem 2.0**
1108 **POLYDAT, BBASE II** -Datei- und Adressverwaltung
1109 12 kleine Hilfsprogr. zB. **PD-MENU, BOOTTOOL**
1113 **VIDEO-LABEL-MASTER**
1115 **2 VIRUSKILLER** sowie **2 GRAFIKDEMOS**
1117 **GRAFIKMACHINE,IMPLODER-Datenkomprimierer, ALBERT**- Erstellen von eigenen Guru-Meldungen
1129 **AQUARIUM**- Datenverwaltung der Fish-Serie
1137 **TEXT PLUS - Textverarbeitung**
1150 **SUPERPLAY** -Soundplayer,**ZERO-VIRUS III**-Anti-Virus-Programm,**Tic Tac Toe -Spiel**
1168 **STAR AM PLAN** - elektronische Tabellenkalkulation
1192 **TOOLS 2.0** - hilfreiche 2.0-Utilities
1200 **AMIGA-BÜCHER- u. Filmverwaltungsprogr.**
1202 **ARGUS COPY** - Kopierprogramm
1203 **VORTEX** - konvertiert ASCII-Files zwischen C64, Amiga und IBM-kompatible
1231 **MENÜMAKER- u. Festplatten-Programme**
1232 **SYSTEM MONITOR, deutsch**
1234 **SID** - gutes Directory-Utility
1236 **ANWENDER-PAKET-SAMMLUNG**
1238 **HELMUT KOHL DEMO**
1247 **MULTIFUNKTIONS-UTILITY** für die Arbeit mit dem Amiga
1248 **OS 2.0 TOOLS** z.B. ALock,Boot Pic,LHA 1.3
1249 **ANUBIS-** ein komplettes Mailbox-System
1250 **TOOLS- UND ANWENDER-PAKET für V 2.0**
0001 **VIDEODATEI UND ETIKETTENDRUCK,**
0007 **AKTIEN** eine Aktienverwaltung
0008 **HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG**
0128 **LOTTOMASTER** überprüft Ihre wöchentlichen Zahlen auf Gewinne
0129 **CHARAKTERTEST** auf Grund von Schlaf- und Blumentest,dem chinesischem Horoskop, Sternzeichen usw.
1127 **LIGAVERWALTUNG** - neue Version
1233 **PLATINEN-LAYOUT-PROGRAMM**
1138 **CROSS** - erstellt Kreuzworträtsel
1158 **DART-PUNKTE-VERWALTUNG**
1170 **STARLIGHT** - Astronomieprogramm
1178 **AK LOTTO-VERWALTUNG,SPACE ARCHIV** verwalten von Himmelskörpern
1268 **SCHALTKREIS-SIMULATOR**
1269 **TRICKDISK** Tips & Tricks zu mehreren Hundert kommerziellen Spielen
0058 **BIORHYTHMUS-BERECHNUNG**
0136 **6 MATHEMATIK-PROGRAMME**
1194 **DOLMETSCHE**- Übersetzungsprogramm
1218 **MATHEMATIK für die 10.Klasse**
1219 **ERDKUNDE- LERN- und QUIZPROGRAMM**
1221 **VOKABELN, MATHEMATIK, CHEMIE**
0118 **PRINTER DISK** enthält 9 Druck-Programme
0120 **LABELPAINT** Etikettendruck
1113 **VIDEO-LABEL-MASTER**
1228 **DRUCKERTREIBER-DISK für 100 Drucker**
1251 **AMIGA FOX- sehr gutes AMIGA-DTP-PROGRAMM komplett in deutsch**
FONTS–PAKET voll mit Schriften 10 Disks 39,-DM
DTP-Bilder-Paket voll mit Grafiken 10 Disks 39,-DM

Wir suchen noch Fachhändler, die unsere Produkte vertreiben möchten.
Rufen Sie uns an!

The unbelievable
AMIGA
Joker

TROTZ KLEINER RÜCKSCHLÄGE IST DER FC JOKER TENDENZIELL AUF DEM WEG NACH OBEN! UNAUFHALTBAR! JETZT HEISST ES KONSEQUENT TRAINIEREN UM DANN VORZUSTOSSEN, BIS ZUR TABELLENSPITZE ....

MAL SEHEN WER DIE BESTEN REFLEXE ZEIGT AUF DIESEN UNVORBEREITETEN KOPFBALLPASS AUS DEM FREIEN RAUM....
BOLTZ

VOLLTREFFER! DA GEHT ER AB!
SELTSAM! KÖNNTE SCHWÖREN, DER BALL WAR EBEN NOCH SCHWARZ-WEISS! JETZT SCHEINT ER GANZ SCHWARZ ZU SEIN. WOHL 'NE OPTISCHE TÄUSCHUNG!
TAP

ÄHM.... ALSO DANN MAL GANZ LANGSAM: WENN DAS HIER DER BALL IST, WAS HABE ICH DANN IN DAS BÜRO NEBENAN GEFLANKT......???

TU JETZT NICHTS UNÜBERLEGTES, BRIGITTA! DU BIST NUR ETWAS NERVÖS, DAS IST GANZ NORMAL IN DEINER SITUATION! ABER SIEH' MAL: ES IST ABSOLUT NICHTS ZU SEHEN AUF DEN BILDCHEN — DER TIERSCHUTZVEREIN HAT KEINE BEWEISE GEGEN UNS IN DER HAND....!
DAISY! DAISYYY!!! BEI FUSS! HÖRST DU NICHT BEI FUSS SAG' ICH!!!
KLONK
AUAA!! DAS WAR GENAU DAS FALSCHE ENDE! DÄMLICHER KLÄFFER, ICH ZEIG' DIR WAS EIN FUSS IST! DA! UND DA! UND DA!
JAUL! JAUL!
KEINE SORGE, JOKER! AMNESTY INTERNATIONAL WIRD NIE ETWAS DAVON ERFAHREN...!

VIEL GELD *für wenig Arbeit?*

Wolltet Ihr schon immer Redakteur einer Entertainment-Zeitschrift werden, weil man da den ganzen Tag lang spielen darf und auch noch einen Haufen Geld dafür bekommt? Ja?! Schade, dann kommt Ihr als Kollege für uns leider nicht in Frage.

Wir suchen vielmehr Frauen oder Männer, die (am besten bereits aus Erfahrung) wissen, daß zu diesem Job viel mehr gehört: Arbeitseifer, Selbständigkeit, Kreativität, Loyalität, solide Fachkenntnisse und eine vorzügliche Schreibe. Kurz und gut, für unsere Redaktion bei München suchen wir eine(n)

SCHLUSSREDAKTEUR/IN
REDAKTEUR/IN

Vergeben werden jeweils Dauerstellungen an einem repräsentativen und sicheren Arbeitsplatz in unseren modernen Büroräumen, wobei wir auf das Betriebsklima besonders stolz sind. Bei Eignung und entsprechender Berufserfahrung können wir den Einstieg in eine gehobene Position offerieren, beste Aufstiegschancen sind bei uns aber generell drin – so wie absolute Diskretion bezüglich der Bewerbung eine Selbstverständlichkeit ist. Die üblichen Unterlagen (Zeugnisse, Lebenslauf, Lichtbild und Stilprobe) gehen bitte an:

JOKER VERLAG
PERSONALBÜRO
BRETONISCHER RING 2
85630 GRASBRUNN

HABEN, WAS KEIN ANDERER HAT !

3 BÄRENSTARKE NEUHEITEN IM JOKER-SHOP

Endlich ist sie da, die zweite
Joker-Cheat-Disk!
Mit noch mehr Tricks,Tips und Kniffen!
Kostenpunkt: schlappe 15,– DM

Fahrt dem Joker übers Maul– mit unserer neuen
Mausmatte.
Sieht stark aus,kostet aber nur schwache 15,– DM

Die Super-Innovation für alle Action-Freaks bringt Eurem Knüppel regelbares Dauerfeuer in drei Modi und Zeitlupen-Funktion bei!
Kostenpunkt: schlappe 59,– DM

BESTELLADRESSE: Joker Verlag· „JOKER-SHOP "·Bretonischer Ring 2·85630 Grasbrunn
Nachnahme ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 5,– DM Postgebühren im Inland bzw. 10,– DM für Auslandsbestellungen dazuschlagen.

Biete Hardware

Zu verkaufen: Amiga 600 HD, 40-MB-Festpl., 2 MB RAM, Kick 1.3-2.0, 9-Nadel-Drucker, 2 Laufwerke, 2 Joys, 1 Maus + Pad, 16 Orig.-Spiele, z.B. Dune 2, Indy 4, HL, WC, DSA, Monkey 2, SF 2, 300 Disketten u. Nullmodem-Kabel sowie ca. 50 Amiga-Magazine für 1600 DM! Tel.: 069/78960247, Kai U. Herre.

Commodore Amiga CDTV, Zubehör, 1/2 Jahr alt, VB 699 DM, Tel.: 09531/8889.

Verk. A500, (ROM 1,3), 1 MB m. Uhr, TV-Modul. (f. d. Anschl. an einen Fernseher) mit 43 Spielen u. nützl. Arbeitsprogr. für 480 DM. Tel.: 030 (Berlin)/5451204.

Verkaufe: A500 (1 MB), Monitor 1084, Joystick, Abdeckhaube, 5 orig. Spiele für 850 DM! Für C64 div. Spiele, Disk Wizard, Action Replay 6, Lightpen. Tel.: 02733/4841.

Völlig umsonst ... sind nur der Tod sowie Freibier. Ich hingegen verkaufe meine SB 2.0 (das Original) inkl. folgender Originalsoft: PC Animate SVGA + SB unterst.), HSC Interactive. Alles Originaldisketten mit Originalhandbuch inkl. Porto für 100 DM! Ole Albers, Waoterlaoge 20, 49393 Lohne-Kroge, Tel.: 04442/3469.

Verkaufe originalen Trojan Lightpen + Orig.-Software für A500 (60 DM), meldet Euch unter 02191/61726 (Dirk), 18 - 19 Uhr, Mo. - Do.

C128D mit Floppy für 80 DM abzugeben. Verkaufe auch meine gesamte C64-Software (ca. 20 Originale) für 100 DM. Tel.: 02761/64320, Michael.

Verkaufe A600 Kick 2.05 2 MB Chip-RAM, 5 Wochen alt, 220 DM. Tel.: 0340/822478 ab 19 Uhr.

A500, 1 MB, TV-Modulator, Freezer Nordic Power, Beetle Mouse, Fire & Ice, L. o. t. Temptress, The Power, Life + Death für nur 550 DM. Tel.: 02129/51263 (Rene).

Verkaufe A2000-Tastatur für 100 DM. Lasse auch mit mir feilschen! Tel.: 089/282637 ab 18 Uhr.

Stop! Verkaufe A500 (1 MB) + Zweitfloppy, Disks, 105-MB-Festplatte (AT-Bus), viele orig. Spiele, 2 Joysticks, NP 2000 DM, für nur 1300 DM VB. Tel.: 05062/8704 (Marc).

Verkaufe Amiga 500, 1 MB aufgerüstet. Technisch und optisch einwandfrei. 350 DM Verhandlungsbasis. D. Meier, Tel.: 0202/464856.

Verkaufe Amiga 600, fast neu, mit 4 Originalspielen. Interessenten schreiben bitte mit Preisangabe an: Maik Stolle, Sofioterstr. 29, 99091 Erfurt.

A500, 1 MB, TV-Modulator, Maus, 100 Disks, 2 Joys, 2 Diskboxen, Zeitschriften, alles 100% o.k., für 450 DM. Marco Mohn, Waldstück 3, 19288 Ludwigslust.

Verk. Amiga 500 (1 MB) + MPS-1550C-Farbdrucker + Vortex-2000-Festplatte (20 MB, ohne Kabel) + Farbmon. + Zub., VB 1600 DM. Gallee, Senefelderstr. 15, 70178 Stuttgart.

Stop! A600 - HD 40 MB - 2 MB RAM/Kick 1.3/2.0, 6 Mon. alt, im Laptopkoffer + Highscreen-Stereomonitor + Infrarot-Maus + Gravis-

Joystick + 25 Originalspiele + Progr. + 47 Amiga-Magazine + 11 Amiga-plus mit Disks günstig zu verkaufen (evtl. einzeln), Preis VB. Tel.: 06893/1287 (Joachim).

Verkaufe A1200, 170 HD, 2 LW, Monitor, Drucker, 250 Disks, Video-Backup, Railroad, Civilization, Monkey 2, Powermonger, Imperium, 30 Joker + 25 andere Zeitschriften, auch Einzelverkauf! Tel.: 02721/6453.

Verkaufe A500 mit 1 MB Speicher + Mouse für 350 DM, Gobliiins für 35 DM, Triple Action 4 für 25 DM, The Humans f. 30 DM, alles zus. f. 420 DM. Tel.: 0201271205.

Verkaufe C64 mit eingebautem Schnellader, Laufwerk und 1 Joystick für 100 DM. Verkaufe Original-Amigaspiel Hook für 35 DM und Master Blazer für 20 DM. Toni Russo, Froebelstr. 48, 47053 Duisburg.

Verkaufe A 500 + mit 2. LW, Stereo-Farbmonitor 1084 S, 2 Joysticks (Competition) und Original-Spiele, z.B. Bundesliga Man., Eishockey Man. etc. 06157/84925, FP 990

Verkaufe Amiga 600 HD mit 20 MB Festplatte, 2 MB RAM, 2. Laufwerk, Kickstart 1.3 sowie 2.0 und Umschaltplatine und Maus für 600 DM. Ruft an: 02151/750668

Verkaufe Amiga 500, leicht defekt (bootet nicht) mit 30 Leerdisks für 220 DM mit TV Modulator + Netzteil und Speichererweiterung auf 1 MB. Sven Wernicke, Gräfestr. 20, 06110 Halle/Saale

Biete A 500 + 2 MB Speichererweiterung + 2. Laufwerk, MIDI-Interface, über 80 Disketten (viele Spiele), 9-Nadel-Drucker von Mannesmann für 900 DM. K. Dittrich, Am Wasserwerk 4, 02827 Görlitz

Verkaufe 386 DX/40 MHz + 240 MB Festplatte (Quantum) + 4 MB RAM + 3,5" HD + 5,25" HD + Trident 1 MB SVGA-Karte + 14"-SVGA-Monitor + Software für 1998 DM (+ 200 DM Aufpreis: SB pro creative Labs, Maus, Flightstick + 10 Leerdisks), zu haben bei 0208/473703

Verk. A 1200, 4 Monate alt, 100 % OK mit 2. Laufwerk, 2 MB RAM wegen Systemwechsel für nur 800 DM. Tel.: 6217771 Magdeburg

A 500, 2 LW, 1 MB, Farbmonitor Commodore 1084 S, 2 Joysticks, Mouse, 28 Originalgames, 120 Disketten, VB 1400 DM. Tel.: 089/7257238 ab 18 Uhr

Verk. Amiga 500 + Speichererw. (2 MB/Int. + Uhr), 2 Laufwerke, Farbmonitor CM 8833, Cartridge X-Power Prof., 4 Joysticks + Software + Zub. VB 1000 DM. Tel.: 089/845747

Biete C64, Monitor, Drucker, 2 Floppies, Datasette, Joysticks und dazu viel Software für nur 500 DM. Edwin Mau, Schulstr. 46, 18551 Sagard

Verk. A 500 mit 2,5 MB, PC-Emulator (Atnoge + Disks), Freezer MK III, H-F Modulator, Maus mit Handbüchern für schlappe 700 DM. Ruft an: 06103/87358 (Thorsten)

A 500, 3 MB, MK3, 2. Laufwerk, TV-Adapter, 2 Joystr., 1.3/2.0-Umschalter, Bücher nur 590 DM. 07044/8271 ab 17 Uhr

Verkaufe A500 mit Maus, Mauspad, Handbuch, Abdeckhaube, 1 Megabyte, 3 Originalspielen (mit Handbuch und Verpackung) und 2 Joysticks. Preis: 400 DM. Tel.: 05662/3389 Lars ab 16.00 Uhr

Verkaufe: Amiga 500 + 1 MB (+ Uhr), 2 Laufwerke, Freezer-MK 2, Maus, 3 Joysticks (1 Infrarot und 1 Flugjoystick), Mausmatte, über 20 Originale + zig Leerdisks. Preis VHB. Ruft an: 06181/83163

Amiga 2000 C, Kickstart 2.04, 3 MB RAM, 52 MB Quantum FP, 2 LW, Farbmonitor 1084 S, viel Zubehör und Software. VHB 1500 DM. Tel.: 07162/41896 ab 15 Uhr

Verkaufe Atari 1040 ST mit Monochrommonitor, Maus und versch. Schreib- und Malprogrammen und 2 Spielen! VB 500 DM. Tel.: 089/7681345

Amiga 500, 1 MB, Sampler, Freezer, Monitor, Originale, BTX-Modul, 2 Mäuse, 250 Hefte, viele Bücher, PC, Joystick! Preis VB zwischen 1000 - 1200 DM. 08662/8587

Verk. A 500 mit 1 MB, Monitor 1084 S; Drucker MPS 1270, Maus, 2 Joysticks, 2. Laufwerk, Textverarbeitungsprogramm, 10 Orig.-Spiele, Top-Zustand, Bücher inklusive. Für 600 DM abzugeben. Tel.: 03741/446313 ab 17.00 Uhr (Tino)

Stop! A 500 + HF Modulator 0 250 DM. C64 II Color Monitor + Floppy 1541 II + MK VI + FK III + Originalspiele = 600 DM. Jochen Bräsemann, Spreestr. 2, 15907 Lübben

Achtung! A 500 + 512 KB + MK III + ext. Laufwerk + Colormonitor + 24-Nd.-Drucker + Originalspiele + Joy + Bücher + Mouse = 1500 DM. Jochen Bräsemann, Spreestr. 2, 15907 Lübben

Suche Hardware

Suche defekten Amiga 500 bis 120 DM. Tel.: 09131/49133.

Biete Software

Über 10.000 bespielte Disketten für Amiga zu verkaufen! Spiele, Anwenderprogramme und Anleitungen. Fordern Sie bitte unsere Liste an: Postfach 28, A-1150 Wien, Österreich.

Nur 1,50 DM je Disk: Bi-Fi Snackzone, Knax, Karamalz-Cup, Das Erbe 2, Dr. Mario, Schach, Telekommando, Europa, Elefanten, Tetriz usw., alle Fish-PDs, prima spielbare Demos von Pinball-Dreams, Anstoß, Matthäus, Yo! Joe!, Beavers, Flood, Lemmings, Apidya usw. Info Dortmund, Tel.:0231/457959.

Syndicate, Eishockey Manager, DSA (40 DM), Special Forces, Plan 9 from outer Space (mit Film), EOB (25 DM), Elite, 3D Construction Kit (15 DM), Double Dragon 2 + 3 (10 DM), alle Spiele in Neuzustand! Plus Versandkosten. Tel.: 069/356243 (Sebastian).

Für 5 DM schicke ich Euch eine Disk mit selbsterstellter Lösung von Indiana Jones 3 + 4 sowie eigenen Bildern von Rockgruppen mit Beschreibung. Oliver Heupel, Königsberger Str. 22, 53340 Meckenheim.

Originale: Virtual Reality 25 DM, Graham Taylor 30 DM, Cash 15 DM, Conquestador 30 DM, Prinz 5 DM, Starbyte Supersoccer 30 DM, Imperium 15 DM, zus. für 120 DM. Tel.: 0711/617179.

Biete Originale mit O.-Verpackung: Max-Comp. (SWIV, Turri 2, St. Dragon, Nights), F-19, Chuck Rock 2, Elvira 1, Agony, Humans, Dino-Wars, Comp. (Populous 1, Kick Off 2, Pipe-Mania), Power-Up (X-Out, Turri 1, Chase H.Q., Rainbow Isl., Alt. Beast), Chart Attack (Lotus, James P., Venus, Ghouls 'n' Ghosts) für je 15 DM. Dragon Breed, Turri 2, Wolfchild, Terminator 2, R-Type, Z-Out für je 10 DM. Schuhmacher, Dieter, Unterrother Str. 9, 89294 Oberroth, Tel.: 08333/1043.

Verkaufe Top-Games in 1a-Zustand für à 45 DM: Flashback, Elvira 1 und Nippon Safes Inc. Tausche auch alle Games gegen Amiga-Farbmonitor. Eberhardt Thomas, Geraer Str. 7, 04177 Leipzig.

Verkaufe neuwertige Amiga-Originale: Airbus 320 - American Edition 60 DM, Nigel Mansell WC 39 DM und Shadow of the Beast 1 19 DM. Tel.: 05462/8144. Ruft an!

Achtung! Verkaufe zahlreiche Orig.-Games für Amiga 500, z.B. Birds of Prey, A 320, Shuttle. Telefon: 05532/8410 ab 16 Uhr.

Verk. Amiga-Originale 10 DM: Ishido, Pinball Wizard, E-Motion, Emerald Mine 2, Jumping Jackson, Kick Off 1, Katakis, World Class Leader Board. Tel.: 06432/82546 18 - 20 Uhr.

Amiga-Orig.: Monkey 1 + 2, Indy 4, Bundesl. Man. Prof., Wing Comm., Beholder 1 + 2, 1869, Patrizier, Goal, Ultima 5 + 6, Lionheart, Waxworks u.a. für 50 - 60 DM pro Stück. Tel.: 0039-471/279065.

Amiga-Demos! 0 - 3 Tage alt! Riesenarchiv, ca. 1000 Disks. Disk 1,50 DM. Im Abo billiger. Info auf Disk gegen 3 DM bei: Marc Vasters, Fichtenweg 36, 46397 Bocholt.

Austria Amiga-Spiele, neue und alte Programme aller Art ab 12 öS/2 DM. Liste anfordern bei: M.H.V.D., Postfach 24, A-4552 Wartberg.

Verkaufe Sim Ant, NAM, Hannibal, Mega lo Mania und Conquestador für jeweils 35 DM. Suche Monitor für Amiga bis 200 DM. Ruft an: 02064/36034 Jörg.

Biete aktuelle Software für den Amiga und PC. Tel.: 05731/40419.
Biete aktuellste Software. Tel.: 05731/96596 Michael.

Verkaufe folgende Originalprogramme: Indy 5, Monkey Island 2, Mad TV (je 45 DM), Personal Write, Cruise for a Corpse, Desert Strike (je 35 DM), Sensible Soccer, Willy Beamish (je 30 DM), TV Sports Baseball, The Simpsons, Graham Taylor Soccer (je 25 DM) oder alle zusammen für 333 DM! Bitte nur schriftlich an Willy Bruckner, Oberer Gernauweg 7, 83026 Rosenheim.

*** Uwe Axe - Blumenstr. 22 - 70182 Stuttgart - Liste anfordern! Jetzt! Alles für Amiga ***

Verkaufe Amiga-Originale mit Anleitung und Verpackung! Epic 50 DM, Lionheart 60 DM, Walker 60 DM, Last Ninja 3 20 DM, alles VHB. Tel.: 07732/13667 (Alex).

Achtung! Verkaufe 1 - 14 Tage alte Spiele für Top-Preise, bestellt einfach mal meine Liste: 030/6023477. Habe z.B. Turrican 3, Burntime, Sim Life, Soccer Kid...

GS 2000 40 DM, MW 2 20 DM, F-15 2 20 DM, M 1 15 DM, F-19 15 DM, Lotus 2 15 DM, Plang 15 DM sowie viele andere Spiele ab 10 DM (z.B. Elite, GS). Call 030/4838342.

Verkaufe Patrizier, Kyrandia, Bundesliga Manager Prof. und Double Double Bill (Compilation) für jeweils 30 DM. Alles Originale. 05822/2986 (Uwe).

Biete Sim Earth (1 MB) kompl. mit Anleitung + Verpackung für 50 DM oder tausche gegen Anstoss od. Turrican 3! (Nur Orig.) Tel.: 03571/28235

Biete Software für Amiga (500/1200) & PC! Telefon: 05731/40419. Biete ebenfalls diverse Gameboy-Module!

Löse meine Softwaresammlung auf. Biete diverse Software für PC, Amiga (500/1200), SNES und Game Boy. Tel.: 05731/40419

Neueste Amiga- und PC-Software günstig. Gerd Trauernicht, Hauptstr. 12, 27777 Ganderkesee

Verk. Amiga Orig. mit Anl. je 40 DM. Syndicate, Dune 2, Patrizier, Historyline, 1869, Monkey Island 2, Civilization, Battle Isle, Sim City Plus Vers. 05302/7169

BC Kid 30, Zool 20, Chuck 2 20, T-Type 2 15, Alien 92 15, Z-Out 15, Turr. 1+2 25, Desert Strike 30, Project X 20 und Apidiya 15 DM. Oder zus. 139 DM. 07044/8271 ab 17 Uhr

Biete aktuelle Software für den Amiga & PC: Tel.: 05731/40419

Biete Originale mit O.-Verpackung: Max-Comp. (SWIV, Turri 2, St. Dragon, Nights), F-19, Chuck Rock 2, Elvira 1, Agony, Humans, Dino-Wars, Comp. (Populous 1, Kick Off 2, Pipe-Mania), Power-UP (X-Out, Turri 1, Chase H.Q., Rainbow Isl, Alt. Beast), Chart Attack (Lotus, James P., Venus, Ghouls 'n' Ghosts) für je 15 DM. Dragon Breed, Turri 2, Wolfchild, Terminator 2, R-Type, Z-Out für je 10 DM. Dieter Schuhmacher, Unterrother Str. 9, 89294 Oberroth, Tel.: 08333/1043

Verkaufe wegen Systemwechsels Amiga-Originale: Indiana Jones 4 Adv., Eye of the Beholder II, Powermonger, Bundesliga Manager Pro., Operation Stealth, Bat the Movie, Deluxe Paint III und Soundsampler Technosound Turbo gegen Höchstgebot; außerdem Aztec C 5.0 Developer System für 400 DM. Stefan Pilger, Jägermeisterpfad 7, 66538 Neunkirchen

Verkaufe folgende Originale: Waxworks DM 25, Sim Life 1200 DM 45, Sens. Soccer DM 25, The Power, Muds, Oups Up, Toko je 20 DM. Tel.: 06103/85761

Biete Indy 4 60 DM, Zool 40 DM, Epic 50 DM, Nitro 20 DM, Mega Twins 20 DM. Tel.: 0421/272181

Bills Tomato Game, Rolling Ronny, Rock & Roll, Lemmings, Rainbow Coll., James Pond 1+2, Parasol Stars, Kurse of Rai, Gem'X, Fire & Ice, Car Vup, Logical, Shio, Kengi, Brat, Lettrix, Titus the Fox, Atomix, Wizball, First Samurai, Loopz, Puzznic, Plotting Clouo Kingdoms, Chips

Challenge, Pang, Nebulus 1+2, Sarakon je 19 DM. 05223/17121

Verk. für 20-30 DM: Swiv, Genghis Khan, Ultima 5+6, Virtual Worlds, Wolfpack, Bloodwych, Sensible Soccer, Exile, Imperium u.v.a. Tel.: 0731/83232 (Ivan)

Amiga: Verkaufe Champions of Kr., Death Knights, Starflight 2, Pools of Darkness, Imperium (je 20), The Perfect General (30). Tel.: 05403/5152, Christian

Verkaufe Apidiya, Titus the Fox, Double Dragon 2 je 25 DM, Espana 92, G.T. Soccer, Conquest of Camelot, F 19 je 30 DM. Amiga Joker 12/89 20 DM. Tel.: 04361/1238

Orig.: Eish. Man. + Tors. 40, Bund. Man. Prof. 40, Lotus 1 25, Formula One GP 40, Super Monaco GP 20. Tel.: 0611/61470 ab 17 Uhr. Jürgen verl. Noch vorh: Ice Hockey 20 DM.

Verkaufe: Hudson Hawk 20 DM, Hagar 20 DM, Traders 20 DM, Battle Master 40 DM, Hero Quest + Return of the Witch Lord 50 DM, Gladiators 20 DM, Football Manager 2 + Expansions Kid 30 DM, 3D Const. Kid + Video 50 DM oder komplett für 200 DM. Schreibt an: Matthias Habel, Gustav Metzstr. 24, 14772 Brandenburg

Verkaufe A.-Originale mit Orig.-Verp., Anl.: Amberstar 40 DM, Conquestador 35 DM, DSA 40 DM, Battle Isle Data I+II je 20 DM. Tel.: 05272/6353 ab 17 Uhr

Verk. Orig.: A-Train 45 DM, Patrizier 40 DM, 1869 40 DM, Global Effekt 40 DM, Castles 30 DM, Fighter Bomber 30 DM, R. Hohenstein, Breite Str. 2, 39261 Zerbst

Indiana Jones IV Original für 50 DM zu verkaufen (incl. Versand). Tel.: 02389/4778 (Gerd) ab 18 Uhr

Verkaufe Originale für C64: Sim City 25 DM, North & South 20 DM, Conquestador 30 DM, Black Gold 15 DM, Winzer 15 DM, Oil Imp. 80 DM, Steigenberger Hotelm. 25 DM. Tel.: 06652/5710

Originale: Dune 2 30,-, Syndicate 30,-, Ishar 2 30,-, Pools of D. 30,-, Battle Data Disk 2 25,-, Bat 2 25,-, alle kpl. dt. und laufen auf A1200. 09461/1293

Verkaufe Originale: Lemmings X-Mas Pack, North & South, Turrican 1 u. 2, TV Sports Football, Tip Off, Football Manager. Preis VS. Tel.: 030/363562 (Torben)

Verk. superbillig Amiga-Originale! DSA 1, 5 MB, Might & Magic II, Desert Strike, Ishar II, Black Crypt, Legend, Syndicate, EOB I, EOB II, Fate Gates of Dawn, Thunderhawk, Cadaver und Pay Off, The Immortal, Dungeon Master, Chaos Strikes Back. Alle Spiele Topqualität! Jedes Spiel nur 35 DM + Versandkosten! Robert Riegler, Holzener Weg 1 a, 59759 Arnsberg, Tel.: 02932/51386

Verkaufe Originale: Search for the King 80 DM, Wing Commander 50 DM, Buck Rogers 80 DM, Killing Game Show 40 DM. Abends anrufen 06332/43134 - Helge

Verkaufe die Originalspiele Lemmings 2 engl. 35-40 DM, Body Blows Update 30-35 DM. Spiel für PC Wing Commander 1 35 DM, gut erhalten. 0511/6159230

Verk. 40 Superspiele für 30 DM pro Spiel! Z.B. Indy 4, Monkey 2, Civilization, BMP, 1869, Pirates, Patrizier, Burntime, Wing Commander, Humans. Listen bei: Daniel de Bruycker, Klingerstr. 9, 81369 München

Biete neueste Software für Amiga und PC. Tel.: 08141/16466

Paket Originale, auch A600: M1 Tank Platoon, Godfather, Lords of Rising Sun, Double Dragon 3, Gauntlet 3, Xenon 1+2, X-Out, The Kristal, Robozone, Football Manager, Mega Twins, Super Sweek, 120 DM. Michael Herrmann, Hermann-Piper-Str. 39, 13403 Berlin

Verkaufe Originalprogramme, z.B. Elvira 2. Hans-Hermann Schmitz, Metzerstr. 20, 47137 Duisburg, Tel. und Fax: 0203/430646 oder Tel.: 0203/436686

Disketten zu verschenken! Holt sie Euch, meine kostenlose Katalogdisk incl. Probesoft! Ich biete Euch Super-PD-Disk für 1,25 DM. M. Koch, Stöcken 56, 27336 Rethem

Kostenlose Infodisk mit tollen Angeboten (z.B. PD-Disks für 1,25 DM) sowie kostenloser Top-PD-Soft! Holt sie Euch. M. Koch, Stöcken 56, 27336 Rethem

1869 30 DM, Patrizier 30 DM, Search of the King 20 DM, Busch Buck 20 DM, Sportsammlung 20 DM, Athletics 20 DM. Nur Originale. Alle zusammen nur 100 DM + Verkst. Stefan Koch, Graf-Siboto-Str. 3, 83620 Vagen

Originale: Populous 2, Letal Excess, Oh No! More Lemmings, Speedball 1, Swap, Trex Warrior, Sarglider 2, Pioneer Plague, Formula One Grand Prix. Ruft an: 06227/4627

Verkaufe Indy 4 50 DM, Rise of the Dragon + Lösung 40 DM, Assassin 30 DM, Running Man 15 DM, Heart of the Dragon 15 DM, Forgotten World 15 DM. Tel.: 04941/4241

Biete/tausche Dune 2, Simpsons, Wizardry 6 (20-50 DM) gegen Mon-

key 1+2 od. Indy 4 + suche Festpl. (30-40 MB) für A 600. Mike Ruhlmann, Dahlenberger 1, 04880 Trossin

Verkaufe Amiga-Originale: MUDS, Shadow Lands, Babarian 2, Chaos Engine, Fire + Ice, Squash je 20 DM. TNT u. Prestie Compilation 30 DM. Tel.: 06028/7604 ab 15 Uhr (Lars)

Verkaufe: Ultima 6, Mad TV, Larry 5 je 35 DM, Simpsons 25 DM und Ultimate Golf für 10 DM. IMB-Speicher für A500 25 DM. Tel.: 09193-8252, Fax: 09193/3824 (Axel)

Suche Software

Suche Software für den Amiga 1200. Schickt Eure Listen an: Thomas Püttmann, Brockenstr. 19, 42699 Solingen.

Suche alle Koei-Strategiespiele, Castles 1 + 2, A-Train, Railroad Tycoon, Imperium Romanum sowie andere Strategiespiele. Mark Hurter, Fürstersteiner Str. 45, CH-4053 Basel.

Suche das Spiel Future Wars (nur Original!), zahle max. 40 DM. Angebote an M. Czychowski, Bundesstr. 23, 52159 Roetgen.

Suche für Amiga Street Fighter II, Monkey Island 2, Lemmings 2, Syndicate und The Lost Vikings. Marcus Rösch, Verdistr. 6, 64291 Darmstadt

Suche Bundesliga Manager Professional (die 1. Version). Nicht Version 2.0. Zahle bis 30 DM. Tel.: 09854/1350

Amigianer sucht umgehend neueste Software. Schreibt bitte an: Dimitrios Stathoglu, Spinnerei 36, 71522 Backnang. Danke im voraus.

Suche immer noch für meinen Amiga 500 das Spiel Tank Wars. Zahle saugut! Tel.: 09406/3317, Christian Arnst, Erlenweg 25, 93096 Köfering

Suche dringend Days of Thunder. Biete 20 DM. Tel.: 03831/395544

Hallo Joker-Leser! Bitte helft mir. Ich suche 1869. Besonders dringend ist Jeanne d'Arc. Ruft mich an unter 02174/4302 (nach Volker fragen)

Suche Originale in 100% Zustand und komplett dt. Ausführung von Bundesliga Manager Prof., Indy 4 und Monkey Island 1. Biete pro Spiel 25 DM. Schreibt an Dominik Wilhelms, Am Sonnenhügel 7, 34434 Natzungen

Suche Orig. Eishockey Manager für max. 25 DM und suche ein günstiges gut erhaltenes 2. LW. Bitte schreibt an Dominik Wilhelms, Am Sonnenhügel 7, 34434 Natzungen

Stop! Suche dringend von Data Becker das große Buch zu Amiga DOS. Zahle Neupreis! Roland Pava, Heilsbronnerstr. 44, 74348 Lauffen

Suche für A 500 den Ballerklassiker New York Warriors von Arcadia. Tel.: 071/811764 (CH) Alex verlangen.

Tausche

Tausche und verkaufe Humans, Historyline, Lure of the Temptress, EOB 2 und Monkey Island 2 gegen Patrizier oder Indy 4. Tel.: 07307/7256 am Wochenende.

Tausche oder verkaufe 1869 (A1200), Historyline, Amberstar, Jonathan, Monkey 2, Battle Isle + Data 2, je 50 DM, Abandoned Places 30 DM. M. Lindner, Einbleckstr. 1, 46117 Oberhausen.

Verkaufe Goal, Eishockey Manager für 45 DM, Pinball Fant. 35 DM, Zool 30 DM, Sensible Soccer 93/94 25 DM. Suche Ultima 6, Monkey Island 2, Legend of Kyrandia, Robin Hood und Couse of Enchantia. Tausche auch! Florian Pflieger, Tel.: 07042/32880.

Habe Populous 2, Empire und Battle Isle. Tausche alles zusammen gegen Mad TV oder Dune 2 und 10 DM. Tel.: 02761/64320 Michael.

Suche dringend Tauschpartner für Demos (auch AGA) und Tools. Zuverlässigkeit zählt! Schreibt (mit Liste) an: Michael Urschey, Wilhelminenstr. 35, 46537 Dinslaken

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga 500. 100 % Antwort. Schreibt an: Michael Schmeiser, Brückenstr. 12, 35789 Wellmünster 5

Tausche Syndicate, Space Quest IV, Eye o.t. Beholder, Heart of China, Budokan geg. Dune 2, Burntime, Lemmings 2, L.o. Kyrandia dt., Patrizier. Nur Orig, 100 % OK. Tel.: 07654/8400

Suche Vermeer (Amiga). Zahle oder tausche gegen Monkey Island I. Nur Originale. Otto Joachim, Beim Bügele 11, 86720 Holheim

Verkaufe Orig. Whales Voyage (Raumschiff-Handel + Rollenspiel) f. 45 DM, Phantasie 3 (SSI Top-Rollenspiel) für 25 DM. Tel.: 06257/68127. PS: Porto zahle ich!

Verschiedenes

Suche Komplettlösungen von Lost Patrol, Operation Stealth, Sleepwalker, Predator. Biete Lösungen von einigen Spielen oder höchstens 5 DM pro Lösung. Marko Klärling, Rigaer Str. 1, 06128 Halle.

Verkaufe meinen A500 für 500 DM! Verkaufe auch alle Spiele! Liste gegen 2 DM bei Frank Krall, Huteweg 6, 35216 Biedenkopf. P.S.: Alles Originale!

Bis zu 100 DM täglich! Für jedermann sofort durchführbare, leichte Tätigkeit von zu Hause aus, ganz legal. Info gegen frankierten Rückumschlag. Marco Löwke, Külz Viertel 8, 16303 Schwedt.

Suche Dire Straits-Single Calling Elvis, The Bug und das Mini-Album mit Twisting by the Pool, Two Young Lovers usw. Angebote bitte an Tel.: 0561/3160926.

Verkaufe 30 BASF 3,5"-2DD-Disketten mit Demos (Lethal Exit, Speed...) oder PD nach Wahl für nur 50 DM. Tel.: 0621/661393 Matthias verlangen.

Verkaufe Amiga Joker Nr. 10/90 - 12/93 + alle 4 Sonderhefte für nur 100 DM. Tel.: 0621/661393 oder Matthias Schmitt, Berner Weg 30, 67069 Ludwigshafen.

Habe alle (!!) Joker-Hefte. Interessenten melden sich unter Tel.: CH-(0)62/516404.

Bis zu 100 DM Nebenverdienst täglich! Für jedermann sofort durchführbare Tätigkeit von zu Hause aus. Info gegen frankierten Rückumschlag bei: Christian Banik, von-Eichendorff-Str. 19, 86343 Königsbrunn.

Lösungen: Monkey Island 1+2, Elvira 1+2, Indy 3+4, Eco Quest 1+2, Die Kathedrale u.a.; je Lösung 5 DM. Thomas Gatsche, Sudetenstr. 50, 50354 Hürth

Versteigere! AJ 11/89-12/93 + Sonderhefte 1-4. Mindesgebot 200 DM. DSA (3 Boxen + 15 Abenteuer) Mindesgebot 100 DM. For Info call: 06123/73623

Suche Beiträge aller Art (Grafiken, Spiele, Musik, Animationen) für meine neue PD-Serie „Chucky's PD". Marc Löffler, Am Herrengarten 12, 78176 Blumberg

Achtung! Verkaufe Amiga-Spiele ab 10 DM + 30 DM. Liste gegen frankierten Rückumschlag. Günter Mei-

ster, Am Trieb 5, 97828 Marktheidenfeld

Winterzeit - Spielezeit. Für 70 DM ein Jahr kostenlos Software zu leihen. Infos gegen 2 DM Rückporto bei Software Time, Dorfstr. 61, 04626 Vollmersheim

Warum teuer die neuesten Spiele kaufen? Einfach ausleihen ein Jahr lang für nur 70 DM. Info gegen 2 DM RP bei SoTi, Dorfstr. 61, 04626 Vollmersheim

Wer verkauft AJ-Hefte Nr. 5, 7, 9/90. Biete 8 DM pro Heft. Schickt mir die Hefte mit Adresse: Zotz Alexander, Wisreuterstr. 1, 85221 Dachau

Wir verlosen 50 Spiele. Schreibt uns, welchen Computer Ihr besitzt und später kaufen wollt. SoTi-Media, Dorfstr. 61, 04626 Vollmersheim

Verkaufe komplette Joker-Sammlung, alle Hefte von 11/89 bis 11/93 + alle erschienenen Sonderhefte. Angebote bitte schriftlich. U. Schwarz, Bürknerstr. 14, 12047 Berlin

70 DM bezahlen und ein ganzes Jahr lang die neuesten Spiele kostenlos und bis zu 2 Monate ausleihen. Wo? Natürlich bei Software Time - der Spielfreakclub.

Kontakte

Ghost has not written this! Trotzdem lohnt es sich, denn jetzt gibt's Diskus, das Szene-Labermag auf Disk (PC only) und Cheated (neueste Version) auf einer Disk zum sagenhaften Preis von nur 5 DM (inkl. Porto)! Direkt von der Diskus-Zentrale! *Diskus* Ole Albers, Waoterlaoge 20, 49393 Lohne-Kroge.

Hey, Amiga-User! Bist Du schon Mitglied in einem Amiga-Club? Nein? Hast Du vielleicht Lust, bei uns mitzumachen? Wer wir sind? Oh, Entschuldigung: Wir sind der The Magic Amiga-Club, eine Gruppe von Amiganern gemischten Alters. Wir wollen Dir kurz einige Clubvorteile nennen, die vielleicht auch Dich interessieren: monatl. Club-Disk mit vielen Infos rund um den Amiga, regelm. eigene PD-Serie mit Beitrg. von Mitgliedern, kostenl. Scan- und Digi-Service, Club-Card, mit der Ihr bei einigen Firmen sogar Rabatt bekommt, und vieles mehr. Monatlicher Beitrag: 5 DM. Ausführliches Info-Material, natürlich gratis, über Mark Schulze, Straße der Jugend 7, 39418 Staßfurt. Bis bald...

The UBC sucht noch immer Coder, Grafiker, Musiker für den Amiga! Melden bei Alexander Sandmeister, Hinter der Saline 17, 21339 Lüneburg.

Wir suchen Top-Grafiker (inkl. AGA), Programmierer, Musiker und Storywriter für Herstellung von prof. Spielen. 0541/17981, Stefan abends od. Wochenende

Achtung! Amiga Demo-Crew sucht noch Mitglieder. Coder, Musiker u. Grafiker. Diejenigen, die Interesse haben, scheiben bitte an: Dirk Schoen, Frielinghausen 13, 42399 Wuppertal. 100 % Antwort. Greeting to all members!

Amigabesitzer mit Hang zu aktueller Software wird geraten, folgendes zu tun: Sich einfach nur an S. Lux, Hoevelstr. 11, 56073 Koblenz wenden!

KLEINANZEIGEN COUPON AMIGA Joker

Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe, und zwar unter der Rubrik:

- ◯ Biete Hardware
- ◯ Biete Software
- ◯ Tausch
- ◯ Suche Hardware
- ◯ Suche Software
- ◯ Kontakte
- ◯ Verschiedenes

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift

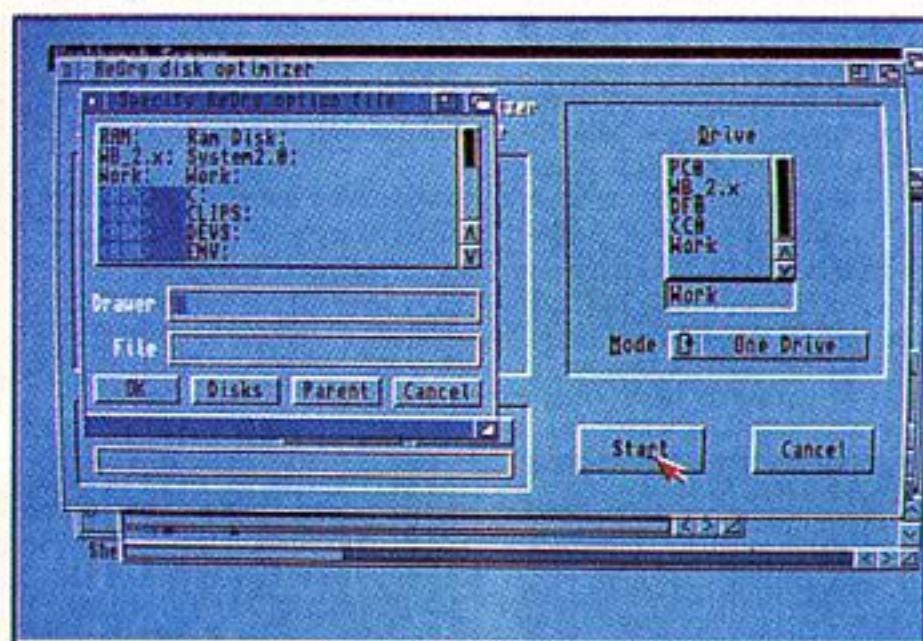
50 Tools

Die Werkzeugkiste

Zwar macht Zocken mehr Spaß, doch eignet sich die „Freundin" auch als Arbeitstier – die richtigen Utilities müssen halt bei der Hand sein. Und hier kommt nun dieses Softwarepaket aus dem Media-Verlag ins Spiel…

Die Sammlung enthält 50 der meistbenötigten Digi-Werkzeuge, allerdings wurden all die nützlichen Hilfsprogramme aus dem PD-Pool geangelt. So gesehen ist diese „Compilation" für 79,- DM zwar nicht unbedingt billig, aber doch ihr Geld wert – immerhin wird auch zu jedem Utility eine deutsche Anleitung geliefert. Schade bloß, daß ein Großteil der hier versammelten Public Domain- und Shareware-Programme auf zumindest Kickstart 2.0 unter der Haube besteht; ältere Standard-500er und 2000er sind somit nicht mit von der Partie. Wer hingegen einen A500 Plus, A600, A1200 oder A3000/4000 mit Zweitlaufwerk oder (besser) Festplatte besitzt, bekommt beispielsweise

WORKBENCH-TOOLS

Um sich mit diesen Werkzeugen die Arbeit auf der Amiga-„Werkbank" zu erleichtern, ist eine Harddisk fast zwingend erforderlich, denn ohne fallen ständig lästige Diskwechsel und/oder längere Nachlade-Pausen an. Wer die Klippe umschifft, findet u.a. den feinen ASCII-Texteditor **Annotate**, der mit

zahlreichen Eingabe-, Blockkopier- und sonstigen Editierfunktionen glänzt, darüber hinaus können über den eingebauten ARexx-Port andere Programme sozusagen „ferngesteuert" werden. Weniger nützlich, aber nett anzuschauen sind **ARQ** und **AWP**: Ersteres ersetzt die langweiligen, starren Systemrequester durch animierte Varianten, das zweite tut ähnliches mit dem Mauszeiger.

DISK-TOOLS

DiskSalv hat sich in der Redaktion schon mehrfach als Retter gelöschter oder zerstörter Dateien bewährt, während **Find** problemlos bereits verloren geglaubte (weil in einem vergessenen Unterverzeichnis abgelegte) Files aufstöbert. **Multidos** bringt dem Amiga das Bearbeiten von PC-Disketten bei und bewährt sich so beim Datenaustausch mit MS-DOSen, ganz ähnlich wie das beim A1200 integrierte „CrossDos". **ReOrg** wiederum nimmt eine Neuverteilung von Disketten- oder Festplatten-Files vor und trimmt die Datenträger damit auf optimale Geschwindigkeit, **SuperDuper** ist schließlich ein recht brauchbares Kopierprogramm.

SONSTIGE TOOLS

Für 1200er-Besitzer interessant ist der **Degrader**, denn das Progi „degradiert" die 32-Bit-Schleuder (oder auch andere getunte Amigas) zum A500 und macht damit so manches störrische Game doch noch lauffähig. Beim **Boot Intro Construction Kit** ist der Name Programm, hiermit lassen sich kleine Boot-Intros erstellen, die nach Einlegen der Diskette automatisch ablaufen. Als praktisch für Shell-User erweist sich **CLIHelp**, ein File-Werkzeug, das die Arbeit mit Disketten und Festplatten enorm erleichtert. Wer den „Norton Commander" vom PC kennt, kann sich eine ungefähre Vorstellung machen. Last not least darf auch ein **Viruschecker** nicht fehlen, darüber hinaus beherbergen die drei Disks noch allerlei weitere Programme; u.a. eine kleine Datenbank, mehrere Packer sowie Nützliches für Programm-Entwickler – etwa **Enforcer** und **SnoopDos**, die (un)erlaubte Speicher- bzw. Systemzugriffe aufzeigen.

FAZIT

Alles in allem also eine ausgewogene Mischung, die Anwender, Programmierer und Zocker gleichermaßen für (fast) alle Eventualitäten des Computeralltags rüstet. Unseren Segen haben die 50 Tools jedenfalls! (rl)

50 Tools
Nützliche Utility-Sammlung aus dem PD-Bereich
Preis: ca. 79,- DM
Bezug: Media-Verlag
Waldweg 5
88175 Scheidegg
Tel. 08387/8052

STROMAUSFALL

Zwei Spiele aus den Warhammer-Szenarien von Games Workshop führen uns diesmal tief in Tabletop-Gebiet: Ehe wir uns auf Fantasy-Tischen herumtreiben, ist ein Ausflug in die Zukunft angesagt – der erst kürzlich am Amiga in die Hose ging...

SPACE HULK

Von der Versoftung mag man halten, was man will, die brettharte Vorlage erfreut sich jedenfalls seit Jahren größter Beliebtheit unter Futuro-Strategen – nicht umsonst hat dieses Szenario bereits eine Reihe weiterer Games (z.B. „Space Marine" und „Warhammer 40.000") hervorgebracht. Welches Szenario? Dazu kommen wir jetzt:

Rund 40.000 Jahre in der Zukunft liefern sich außerirdische „Genestealer" und innerirdische „Space Marines" gnadenlose Gefechte. Die Aliens machen dabei mit einem gigantischen Raumschiff, dem titelgebenden „Space Hulk", das All unsicher, während die Marines sich in sechs aufeinanderfolgenden Missionen abmühen, den Kreuzer zu erobern. Wir haben es hier also mit einem Strategiegemetzel für zwei zu tun, wobei einer der Marine beitritt und der andere als Stealer-Spieler seinen Kutter verteidigt. Dazu legt man zunächst die mitgelieferten Korridor-Pappkärtchen zu einem Plan des Schiffsdecks zusammen, wie er in der jeweiligen Missionsbeschreibung vorgegeben ist. Danach werden die Kämpfer für (Menschen-) Recht und Ordnung aufgebaut, und einige offene Gang-Enden dienen als Einfallsschneise für die Aliens. Rundenweise dürfen die nicht allzu hübschen, aber standfesten Plastik-Krieger nun gezogen werden, wobei der Marine-Häuptling für den kompletten Zug nur drei Minuten Zeit hat, während sein Gegner unbegrenzt nachdenken darf. Diese Regel soll die überlegenen Geistesfähigkeiten der Genestealer simulieren, dürfte aber sicher nicht jedermann schmecken. Zudem verfügen die Extraterrestrier über sechs Aktionspunkte pro Zug und Alien-Nase, während der menschliche Kommandeur mit deren vier auskommen muß – tja, außerirdisch müßte man sein...

Der Begriff „Aktionspunkte" läßt schon erahnen, daß hier relativ flexibel gerangelt wird. Was immer man tut (bewegen, Waffe abfeuern, Türen öffnen usw.), kostet eine bestimmte Punktemenge; sind alle Points verbraten, ist der Gegenspieler dran, und wer als erster die vorgeschriebenen Siegbedingungen erfüllt, der hat halt gewonnen. Natürlich spricht mit wachsender Erfahrung nichts dagegen, seine eigenen Szenarien zu konstruieren – und vermutlich würde auch nichts dagegen sprechen, die gelegentlich etwas konfusen Regeln eigenhändig zu glätten.

MAN O'WAR

Soviel zu den Krawallen der Zukunft; der eigentliche (weil ältere) Warhammer-Hintergrund präsentiert dagegen eine Fantasy-Welt mit Menschen, Zwergen, Elfen usw., die sich ebenso erbittert in den Haaren liegen wie ihre futuristischen Kollegen. Und da sie das nicht nur zu Lande, sondern auch zu Wasser tun, brachte der Games Workshop kürzlich diesen Seeschlacht-Simulator heraus. Im Gegensatz zu Space Hulk sind hier allerdings Englischkenntnisse gefragt, ansonsten handelt es sich natürlich weitgehend um eine Variation des bereits Besprochenen. Die Schlacht beginnt also auch hier wieder mit dem Aufbau des Schlachtfelds; jedoch dürfen die diversen Papp-Inseln im

SPACE HULK HINTERGRUND UND EINSÄTZE

SPACE HULK REGELN

Rahmen festgelegter Regeln von den Kontrahenten mehr oder weniger frei über das Meer verstreut werden. Nunmehr basteln beide ihre Flotte zusammen, indem sie die normalerweise 1.000 Kaufpunkte nach Belieben auf Schiffe verschiedener Größen, Magier und spezielle Extras verteilen. Soweit passiert die Sache auf dem Papier, und überhaupt arbeitet man hier viel mit Kärtchen, auf denen eventuelle Schäden an den Windjammern durch Marker festzuhalten sind. Aber keine Angst, die Action folgt schon noch, denn letzten Endes müssen die Plastik-Segler natürlich aufgestellt und rundenweise über den Tisch gezogen werden. Dabei ist interessant, daß das Spiel nicht auf Feldern basiert; statt dessen mißt man die jeweiligen Entfernungen regelrecht aus, und auch die Reichweite pro Runde wird in Inches angegeben. Schön brav hintereinander kommen dann die diversen Zug-Phasen zum Einsatz: Bewegung, Magie, Kampf und schließlich die Endphase, in der man z.B. nachschaut, ob ein Feuer ausgebrochen ist oder ähnliches.

Abschließend wäre noch erwähnenswert, daß in der umfangreichen Anleitung einige Szenario-Ideen enthalten sind. Zwar kommen sie nicht gar so exakt ausgearbeitet wie bei den Kosmikern daher, lassen sich aber ähnlich wie dort zu ganzen Kampagnen zusammenstellen. Im Gegenzug kann das Manual an sich mit tausend Sonderregeln für Sonder-Situationen aufwarten und wirkt deshalb komplizierter, als es tatsächlich ist. Jedenfalls fiel uns der Durchblick bei den englischen Wasserschlachten letzten Endes leichter als bei den deutschen Raumkriegen…

KRIEG ZUM NULLTARIF

Ganz leicht blickt man dagegen bei der traditionellen Verlosung unserer Rezensionsexemplare durch! Einfach eine Postkarte nehmen und zumindest eine richtige Antwort auf folgende Fragen darauf notieren: Welche Company hat Space Hulk unlängst versoftet? Wie lautet die deutsche Übersetzung des Begriffs „Warhammer"? Jetzt braucht Ihr das Kärtchen samt Absender nur noch an nachstehende Adresse zu schicken und auf Fortuna zu vertrauen. Wer im letzten Heft Fortune hatte, steht in der Ruhmeshalle, und wer da nicht steht, hatte vielleicht auch nicht das 4. Jahrtausend bzw. Kaiser Answin auf seiner Karte stehen. Seht Ihr, so einfach ist das. (jn)

Joker Verlag
„Stromausfall"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Space Hulk

Spielmaterial:	72%
Spielregeln:	61%
Spielreiz:	74%

Besonderes: Die Erweiterungsboxen „Death Wing" und „Genestealer" bieten neue Figuren und Missionen.
Schwierigkeit: Für Könner
Preis: ca. 75,– DM
Bezug: Games In
Karlstr. 43
80333 München
Tel.: 089/55 57 67

Man O'War

Spielmaterial:	72%
Spielregeln:	69%
Spielreiz:	72%

Besonderes: Wer mag, darf seine Schiffe hübsch bunt bemalen, was natürlich auch für die Hulk-Figuren gilt.
Schwierigkeit: Für Könner
Preis: ca. 65,– DM
Bezug: Games In
Karlstr. 43
80333 München
Tel.: 089/55 57 67

Gerade mal ein neues Arcadegame haben wir in der Spielhalle gesichtet, schade. Doch was die Joystick-Artisten ärgert, kann den Pinball-Wizards nur recht sein: Wir machen aus der Not eine Tugend und lassen gleich vier aktuelle Silberkugeln flitzen!

SORCERSTRIKER

Ehrensache, daß zunächst die Bildschirm-Freaks bedient werden – und das gar nicht schlecht: Bei dieser Platine von Raizing wird mal wieder geballert, bis der Daumen glüht! Das Spektakel erinnert ein wenig an „Truxton" und Konsorten, auch hier scrollen die Feindlandschaften sauber von oben nach unten, während aus allen Richtungen Gegner heranstürmen. Je nachdem, welche der vier angebotenen Spielfiguren man zu Beginn wählt, wird per Helikopter, Drache, Flugzeug oder Flattermann auf Widersacher in allen Größen gefeuert. Unterwegs finden sich Sammelextras zur Verbesserung der bereits installierten Waffen bzw. für ganz neue Lenkraketen oder Heck-Mörser. Auch die obligaten Smartbombs als letzte Rettung in besonders kritischen Situationen fehlen nicht.

Zugegeben, spielerisch hat sich die Newcomer-Company somit nicht viel Neues einfallen lassen, doch dafür wurden die bewährten Zutaten gut abgeschmeckt: Das Gameplay ist abwechslungsreich, die Grafik (von antiken Szenarien bis zu Techno-Levels) auch und die knackige Sounduntermalung erst recht. Da zudem ein Team-Modus für zwei Spieler integriert wurde, sind eingeschworene Flipper-Hasser derzeit in der Spielhalle also doch nicht ganz verloren…

JURASSIC PARK

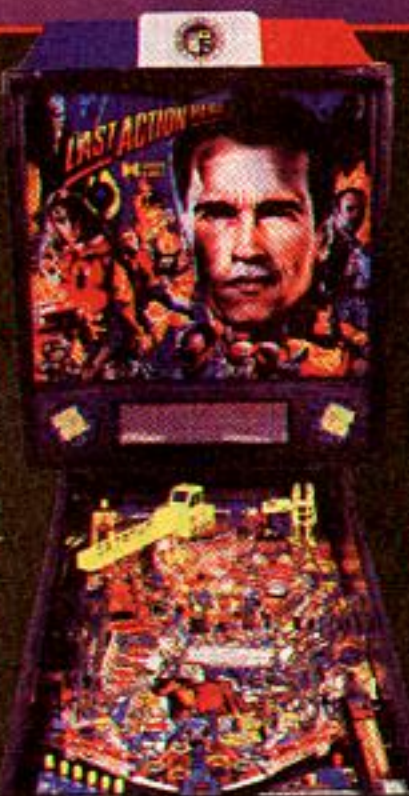
Während die Dinomania in den Kinos schon wieder etwas abflaut, erreicht das Echsen-Fieber bei Data East gerade den Siedepunkt – für diesen Flipper hat der Hersteller ähnlich tief in die Trickkiste gegriffen wie Steven Spielberg bei der Verfilmung! Bereits der Einmarsch in den Pinball-Park macht Laune, weil man das punktehaltige Haupttor nur mit Fingerspitzengefühl trifft. Doch auch wer über einen weniger lukrativen Seiteneingang ins Spiel findet, darf sich auf sage und schreibe 31 verschiedene Features freuen; etwa einen kugelfressenden Tyrannosaurier, gefährliche Flugechsen, eine Fahrt mit der Achterbahn oder die Smart-Missile mit hochexplosiver Wirkung. Wie so was genau aussieht, wollen wir hier allerdings nicht verraten, das muß man ohnehin gesehen haben.

Wir verraten statt dessen noch, daß eine Multiball-Option mit bis zu sechs Kugeln gleichzeitig extreme Hektik garantiert, daß es flotte Musikstücke und monströse Soundeffekte zu hören und im Scoredisplay sogar kleine Animations-Sequenzen aus dem Film zu sehen gibt. Keine Frage, auch dieser Saurierpark ist sein Eintrittsgeld wert!

TEE'D OFF

Wie wäre es zur Abwechslung mal mit einer Runde Golf am Silberball? Wer bei Gottliebs knuddeliger Kugelei allerdings gemütliches Einlochen erwartet, ist am falschen Green: Hier heben kleine Wühler Gräben aus, so daß sich die Kugel darin verfängt, es gibt ein Golfball-Roulette, und auch das Golfschläger-Zielschießen verlangt nach einem sicheren Händchen.

Hervorstechendstes Merkmal des Geräts ist das darauf montierte Plüschtier, das weder mit hämischen Kommentaren noch mit Hohngelächter spart – wer das seelisch verkraftet, wird an dieser flotten Sport-Parodie sicher seine Freude haben. Selbst wenn die Attraktionen hier nicht sooo dick auftragen…

Arnies Eigenparodie wurde an der Kinokasse ja von den Sauriern niedergetrampelt, wenn es um die „Verballung" geht, steht sie bei Data East der hauseigenen Konkurrenz aber kaum nach. Es macht nämlich einen Heidenspaß, wenn die Kugel (ähnlich wie der Filmheld) laufend zwischen Realität und Phantasie hin- und herpendelt, da man nie so genau weiß, was als nächstes passiert: Wird der Ball vom Kran zur rechten oder linken Rampe transportiert? Wohin lenken die unter der Lauffläche angebrachten Magneten die Kugel? Natürlich gibt's für Scharfschützen ausreichend Gelegenheit, ihr Talent an diversen Bösewicht-Bumpern zu beweisen, und das Multiball-Spiel garantiert gepflegte Hektik. Eine besondere Attraktion ist hier das farbige Scoredisplay, verwöhnt es den Spieler doch mit richtig bunten Animationen, wo die üblichen Punktezählwerke nur ein Monochrom-LED bieten. Passend zum harten Actionthema gibt's harte Metalmusik von AC/DC, Megadeath und Queensryche – warum also nicht ein paar harte Märker investieren?

LAST ACTION HERO

Gerüchteweise war ja nun doch von einem vierten Indy-Streifen zu hören; der entsprechende Williams-Flipper ist jetzt schon Realität. Auf seiner extrabreiten Spielfläche finden sich Anspielungen auf alle bisherigen Movies: Eine kurvige Draht-Achterbahn lenkt die Silberkugel durch geheimnisvolle Dschungelabschnitte, Nazi-Flugzeuge drohen den Ball zu entführen, und auf besonders geübte Pinballer wartet der Tempel des Todes. Es fehlen weder Zielschieß-Übungen noch eine Multiball-Option, und das Scoredisplay ist sogar richtig innovativ – oder habt Ihr schon mal gesehen, daß man darauf (vier) kleine Videospielchen zocken kann? Da muß mittels der Paddels und unter Zeitdruck etwa der richtige Gral gewählt oder eine schwankende Hängebrücke überquert werden; außerdem sind auch hier wieder kurze Film-Sequenzen zu bestaunen.

Akustisch wartet das Pinball-Adventure mit massig Musik, Sprachausgabe und allerlei Digi-Effekten auf; in Sachen Hardware wäre noch der Abschußknopf in Form eines Pistolengriffs erwähnenswert. Kurzum, das Ding spielt sich ebenso originell, wie es aussieht! (rl)

JOKER SHOP

Nr. 900005
Disketten-Aufkleber – Wer eine hübsche Softwaresammlung haben will, hat ein Problem: Game-Disks sehen ja ganz nett aus, aber was macht man mit den Raubkop... äh, Sicherheitskopien? Die Lösung ist vierfarbig mit dem Joker-Logo bedruckt, sieht tierisch scharf aus, paßt auf jede 3.5- Zoll-Diskette und läßt sich auch noch prima beschriften!
Für gut haftende DM 4.– pro Bogen (acht Sticker)

Nr. 900004
Sammelordner – Unser exklusiver Sammelordner im neuen Joker-Design ist immer noch aus stabilem Karton, mit Griffloch und Platz für sämtliche 10 Ausgaben eines Jahres ausgestattet und rundum vierfarbig bedruckt – sieht einfach klasse aus!
Stilvolle Ordnung für ordentliche DM 15.–

Nr. 500003
Exklusiv-CD – Nur bei uns und nur in streng limitierter Auflage gibt's jetzt den heißen Sound von „Whale's Voyage" auf einer vom Komponisten und Programmierer HANDSIGNIERTEN CD! Ein Sammlerstück, um das man Euch beneiden wird...
Für unglaublich preiswerte DM 15.– pro CD

Nr. 90001
Joker-Shirt – Jetzt in schwarz mit neuem Design! Also um Klassen schicker,aber in bewährter Qualität: 100% Baumwolle mit farbigem Transferdruck, zu haben in den Größen S, M und L.
Für kleidsame DM 24,–

Nr. 500001
Cheat-Disks – Endlich sind sie da, die 3,5"-Scheiben mit Hunderten von Tips, Tricks, Cheats und Freezer-Adressen zu Hunderten von Games! Die besten Kniffe aus vier Jahren Know How, längst vergriffene Ausgaben inklusive!!!
Die ultimativen Lösungshilfen, jeweils für trickreiche DM 15.– pro Disk

Nr. 90002
Joker-Jogger – Unser Mode-Hammer für zu Hause, Sport oder den Wiener Opernball: neidvolle Blicke aller Geschlechter garantiert! Weiß mit buntem Druck, aus 100% Baumwolle, in den Größen: M, L, XL.
Schon für modische DM 49,–

Nr. 90003
Zeitgeist – Kein Geist ist die topexklusive Joker-Watch, kurz „Jotch" genannt. Mit diesem Zeiteisen seid Ihr Eurer Zeit voraus, denn die Uhr gibt es garantiert nur für Joker-Leser!!!
Erhältlich in den zeitlosen Farben schwarz oder weiß für zeitlos günstige DM 49,– pro Uhr

Nr. 100000
Joker-Sammlung – Jetzt aber flott die fehlenden Hefte nachbestellen, denn viele Ausgaben sind bereits vergriffen! Einzig und allein von den im Coupon aufgeführten Nummern gibt's noch ein paar Exemplare, aber wer weiß, wie lange noch? Für's Übliche:
DM 7,– pro Heft

Nr. 300000
Horizonterweiterung – Mit dem „PC Joker" wißt Ihr heute schon, welche Games Euch morgen am Amiga erwarten, lernt Soft- und Hardware für den PC kennen und bekommt überhaupt jede Menge bestes Computer-Entertainment im gewohnten Joker-Stil. Muß man haben!
Für die gewohnten DM 7,– pro Heft

Nr. 200000/400000
Spezialitäten – Unsere Sonderhefte sind wirklich etwas ganz Spezielles! „Strategie" bietet jeweils über 80 Tests der besten Spiele samt Previews, News, Infos und Lösungshilfen. Dasselbe in Konsole gilt für „Megablast", wo zudem alle drei Monate die neueste Hardware ausführlich vorgestellt wird! Speziell günstig für DM 8,50 pro Heft

r. 500002
ousepad – Wer dem Joer schon immer mal übers aul fahren wollte, wird it unserer exklusiven ausmatte glücklich: Eine erfarbig bedruckte Zierde für jeden Computerisch, ein Vergnügen für jeen Digi-Nager!
ur gut abgerollte DM 15,-

Nr. 500004
Stick-Tuner – Mit diesem innovativen Gerät und seiner Schußanzeige verfügt Euer Knüppel plötzlich über variables Dauerfeuer in diversen Modi, eine Zeitlupen-Funktion sowie einen Freund fürs Leben!
Für actionreiche DM 59,–

h bezahle ○ per Nachnahme ○ per Überweisung nach Erhalt der Rechnung
○ per Vorauskasse (Geld oder Scheck liegt bei). WICHTIG: DM 5,- (Ausland DM 10,–) für Porto dazurechnen.

h bestelle: (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

Artikelnr.	Artikelbezeichnung	Ausgabe, Größe, Farbe
100000	Amiga Joker	☐ 11/91 ☐ 12/91 ☐ 4/92 ☐ 5/92 ☐ 7/92 ☐ 9/92
		☐ 10/92 ☐ 11/92 ☐ 12/92 ☐ 1/93 ☐ 2/93 ☐ 3/93
		☐ 4/93 ☐ 5/93 ☐ 7/93 ☐ 9/93 ☐ 10/93 ☐ 11/93
200000	Sonderheft	☐ Strategie
300000	PC Joker	☐ 6/92 ☐ 1/93 ☐ 2/93 ☐ 3/93 ☐ 4/93 ☐ 6/93
		☐ 8/93 ☐ 9/93 ☐ 10/93 ☒ 11/93 ☐ 12/93
400000	Megablast	☐ 1/92 ☐ 4/93
500001	Cheat Disk	☐ Nummer 1 ☒ Nummer 2
500002	Mousepads	☐ Stück
500003	Whale's Voyage Exklusiv CD	☐ Stück
500004	Stick Tuner	☐ Stück
90001	Joker Shirt	☐ S ☐ M ☐ L
90002	Joker Jogger	☐ M ☐ L ☐ XL
90003	Joker Watch	☐ weiß ☐ schwarz
900004	Joker Sammelordner	☐ Stück
900005	Disksticker	☐ Bögen à 8 Stück

Name

Straße/Hausnr.

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

infach einsenden an:
JOKER-VERLAG
JOKER SHOP
BRETONISCHER RING 2
8630 GRASBRUNN

NN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT — KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT'S NATÜRLICH

Das alte Jahr geht, Der neue Joker kommt: AM 31. Dezember

Laßt die guten Vorsätze steigen und beherzigt Eure Silvesterraketen – wir starten durch ins neue Jahr! Mit feurigen Previews, zündenden Specials, glitzernden Preisausschreiben, knalligen Lösungshilfen und natürlich Tests, Tests, Tests…

Ihr wollt Beweise, daß der Amiga auch 1994 noch jede Menge auf dem Kasten hat? Hier kommen sie: Im nächsten Heft wartet der handfeste SECOND SAMURAI ganz friedlich neben der Handelssimulation CHRISTOPH KOLUMBUS, der Edel-Rolli DARKMERE sollte endlich fertig werden, und WING COMMANDER wird endlich über den 1200er düsen! Mit JAMES POND III geht es auf die Plattformen und mit JURASSIC PARK zu den Sauriern, außerdem kommt KING'S QUEST VI nun doch für den Amiga! Und mit MICROCOSM bzw. LIBERATION stehen gar schon die beiden ersten Spezialanfertigungen für das CD[32] auf der Testrampe!

An Specials hat unsere Neujahrs-Ausgabe u. a. MEHR PROMINENTE ZOCKER und ALLES ÜBER MODEMS zu bieten, dazu werfen wir einen Blick auf die kommenden SPIELFILME FÜR DAS CD[32]! Seid also ab 31. Dezember am Kiosk oder noch heute mit Eurem Abo-Coupon am Briefkasten – dann fängt das neue Joker-Jahr für Euch nämlich eher und mit ein paar hübschen Überraschungen (Preisvorteil, Gratis-Demo) an...

INSERENTENVERZEICHNIS

Der Schweiz-Auflage liegt eine Werbung der Vokinger Consulting bei – wir bitten um freundliche Beachtung.

BEZUGSQUELLEN

AHS
Laden & Versand:
Schirngasse 3-5
61169 Friedberg
Tel.: 06031/61950

Bachler Computersoftware
Blücherstraße 24
Postfach 1113
46397 Bocholt
Tel.: 02871/183088

Bomico
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060

Frank Heidak
Bürgerstraße 8-10
50667 Köln
Tel.: 0221/256983

Galaxy
Plinganserstraße 26
81369 München
Tel.: 089/7605151

Joysoft
Gottesweg 157
50939 Köln
Tel.: 0221/4301047

Quicksoft
Postfach 3865
78027 Schwenningen
Tel.: 07720/31046

Rushware
Bruchweg 128-132
41564 Kaarst
Tel.: 02131/6070

Wial Versand
Liegnitzerstraße 13
82194 Gröbenzell
Tel.: 08142/8273

Ein Angebot für alle Leser des Amiga-Joker
AMIGA-PD DER EXTRAKLASSE
Duo-Disk
2 Disketten
2 Programme
1 Thema
1 Preis
12 DM je Duo
NEU
Pork A Pork und Wonderland
Ein Schwein kämpft gegen „böse" Wölfe und ein kunterbuntes Plattformspiel.
Nr. DD013
12,-DM
Steuer 1993 und Kontomanager
Einkommensteuererklärung und Girokontenverwaltung.
Nr. DD021
12,-DM
Mühle und Dame
2 bekannte Brettspiele als Computerumsetzung!
Nr. DD001
12,-DM
The Right Way I und Lemmingoids
2 farbenprächtige Spiele um kleine Tiere namens Lemminge.
Nr. DD008
12,-DM
Mensch ärgere... und Mpoly
2 klassische Brettspiele als Amiga-Umsetzung.
Nr. DD014
12,-DM
FixDisk und DiskSalv
2 Diskettenretter helfen Ihnen, falls Ihre Disketten Lesefehler aufweisen.
Nr. DD022
12,-DM
Skat und Poker
2 Computerumsetzungen für Kartenspielfreunde.
Nr. DD002
12,-DM
Fußballmanager und Karamalz-Cup
Fußball und Eishockey - Ein Muß für jede Sportfan.
Nr. DD010
12,-DM
Schach und Backgammon
2 anspruchsvolle Brettspiel-Varianten.
Nr. DD015
12,-DM
Kfz-Verwaltung und Haushaltsbuch
2 Verwaltungen für den Heimbereich.
Nr. DD023
12,-DM
Glücksrad und Lucky Loser
Bekanntes Spiel um Worte und Glücksspielautomaten-Simulation.
Nr. DD003
12,-DM
Flighting Warrior & Master of the Town
2 grafisch ansprechende Action-Games: Karatekampf und Straßengang-Spiel.
Nr. DD011
12,-DM
Text und Adress
Textverarbeitung und Dateiverwaltung.
Nr. DD016
12,-DM
Länderquiz und AmigaWord
Erdkundequiz und Weltinformationsdatenbank.
Nr. DD024
12,-DM
Gronk und Grand-Prix-Sim.
2 interessante Autorennspiele.
Nr. DD004
12,-DM
Bestell-Info
Die Disks können von jedem Anwender bequem und einfach gestartet werden und sind somit auch für Einsteiger geeignet. Wie kommen Sie nun zu Ihren Duo Disks? Ganz einfach: Teilen Sie uns einfach die gewünschten Disk-Nummern telefonisch, schriftlich oder per Fax mit (die Mindestabnahme beträgt 2 Duo Disk) und schon können Ihre Disketten versandfertig gemacht werden. Die Versandpauschale beträgt bei Vorauszahlung (Scheck, bar) DM 6,00 und bei Nachnahme DM 10,00. Versand ins Ausland nur gegen Vorauskasse zzgl. DM 15,00 möglich.
Bestelladresse:
PATRICK PAWLOWSKI
SOFTWARE-SERVICE
Kiefernweg 7
21789 Wingst
Tel. 04777/8356
Fax 04777/435
Fibu und Rechnungen
Finanzbuchhaltung und
12,-DM
Kurvendiskussion und Rechentrainer
2 Mathematikprogramme.
Nr. DD025
12,-DM
Das Erbe und Das Erbe 2
2 lehrreiche Grafikabenteuer zum Thema Umweltschutz.
Nr. DD005
12,-DM
Musik und Video
2 Hobby-Datenverwaltungen.
Nr. DD018
12,-DM
Vokabeltrainer und Übersetzer
Hilfreiche Englischprogramme u. a. mit 25.000(!) Vokabeln! Auch zum Üben unregelmäßiger Verben, Grammatik und Satzbau.
Nr. DD026
12,-DM
Deluxe PacMan und Donkey K.
2 Spielhallenklassiker in toller Amigaumsetzung!
Nr. DD006
12,-DM
Biorhythmus und Therapeut
Biokurven und Psychotherapeutensimulation.
Nr. DD019
12,-DM
Planetarium und StarChart
2 Astronomieprogramme.
Nr. DD027
12,-DM
TetrisPro und Hybris
2 neue tolle Tetris-Varianten.
Nr. DD007
12,-DM
Mega Ball und Missi Command
2 Klassiker in Neuaufmachung: Breakout-Game und Städteverteidigung.
Nr. DD012
12,-DM
Disklabel und Diskkat
2 Etikettendruck und Diskettenverwaltung.
Nr. DD020
12,-DM
Verkehrstest und Maschinenschreiben
2 nützliche Lehrprogramme.
Nr. DD006
12,-DM
EU: DUO-DISKS - NEU: DUO-DISKS - NEU: DUO-DIS

FUN
&
ACTION

ANSTOSS
ASCON
Sports
Ascon GmbH, Brockhagener Str. 461, 33334 Gütersloh